nr. 1(7)/2000 - 84 pagini
CD - 30 000 lei

XtremPC
multimedia & hardware



IMAGINEA DIGITALĂ
Noua eră a fotografiei

COMUNICAȚI RAPID
Megatest de modemuri

LUMEA EFECTELOR SPECIALE
Plugin-uri Photoshop

COREL DRAW 9
Un nou pas în grafica vectorială

ULTIMA ASCENSION
Jurnal de călătorie

ULTIMELE APARIȚII
Quake 3 Arena
Unreal Tournament
Theme Park World
NBA Live 2000
Opposing Force
Jane's USAF
Seven Kindoms 2

PLĂCILE VIDEO
DE CALITATE

DAU
MAGIE
CALCULATOARELOR!



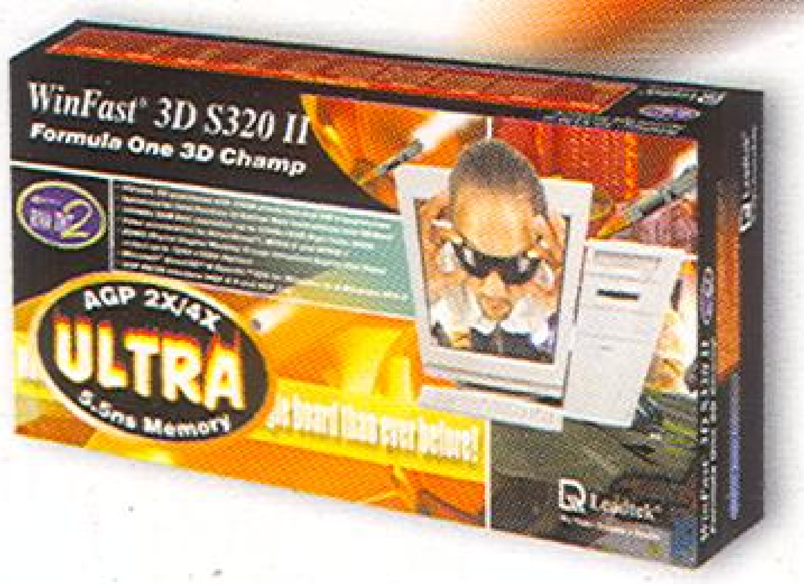
WinFast 3D S325

Riva TNT2 M64
32 MB SDRAM
AGP 4X
300MHZ RAMDAC
Suport DirectX6
Suport OpenGL ICD
3D WinMark 99 900 +



WinFast 3D S320II

Riva TNT2
32/16MB SGRAM
AGP 4X
300MHZ RAMDAC
Suport DirectX6
Suport OpenGL ICD
3D WinMark 99 1000+



WinFast 3D S320II ULTRA

Riva TNT2 ULTRA
32MB SGRAM
TV OUT PAL
AGP 4X
300MHZ RAMDAC
Suport DirectX6
Suport OpenGL ICD
3D WinMark 99 1150+



WinFast GeForce256 SDR

GeForce256
32MB SGRAM
TV OUT PAL
AGP 4X
300MHZ RAMDAC
Suport DirectX
Suport OpenGL ICD

ISO 9001

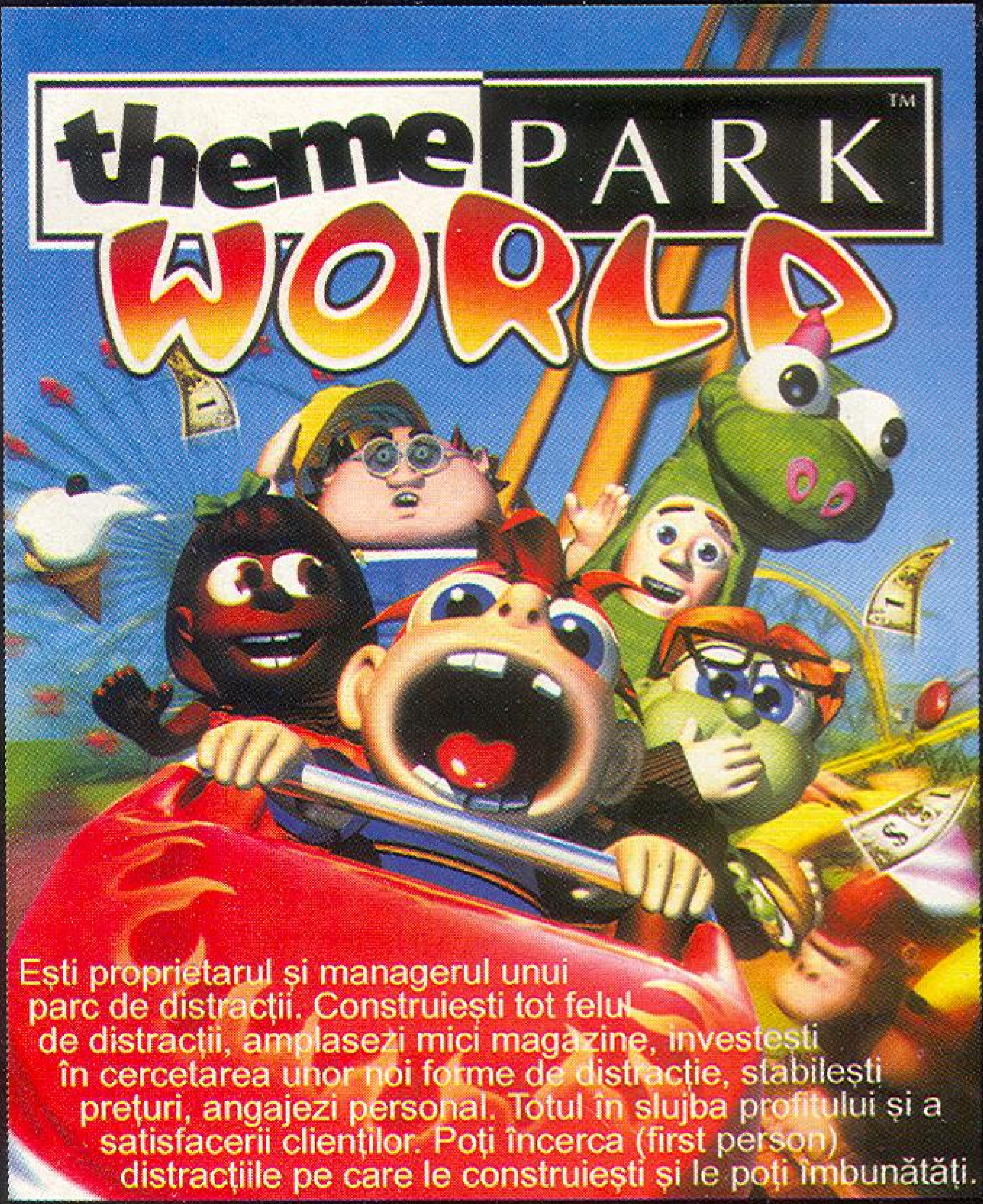
Leadtek

Romas Comercial s.r.l.
Str.Puskin nr.18, Bucuresti1
tel/fax: 01-231.28.66 ; 01-231.50.97
mobil: 094.552.607

comenzi en-gros
ROMAS comercial

en-detail
best computers

Fii rău, fii bun...Joacă !



Oricare dintre aceste jocuri are cutie și manual în limba română și costă

25,5 $

prețul nu include TVA







ELECTRONIC ARTS



Magazinul tău de calculatoare
îți oferă multe alte jocuri de la ELECTRONIC ARTS

AH64D Longbow Classic, Aliens VS Predator, Alpha Centauri, ATF Classic, Beasts & Bumpkins Classic, Biggest Names Best Games II (Fifa '98, RTWC, Need for Speed 3, Future Cop LAPD, Trespasser, Die Hard Trilogy, Tiger Woods '99), Blade Runner Classic, Command & Conquer Mega Box (Red Alert + Counterstrike + Aftermath), Command & Conquer Megabox, Cricket 2000, Croc 2, Cyper Tiger, Dark Omen Classic, Darklight Conflict Classic, Darkstone, Die Hard Trilogy 2, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, ESPN X Games Pro Boarder, F-15, F-18, FA Premier League Manager 2000, Fifa 98 World Cup, Fifa '99, Fifa: Road to the World Cup 98, Fifa Soccer Manager Classic, Fighter Pilot, Fleet Command (Battle Group), Flight Unlimited III, Future Cop LAPD, ICC World Cricket, Israeli Air Force, Lands of Lore 3, LBA 2 Classic, Madden NFL 99, Madden NFL 2000, Moto Racer 2, Nascar Revolution, Nascar Road Racing, Nascar 2000, NBA 98 Live, NBA Live 99, NBA 2000, Need for Speed 3 (Hot Pursuit), Need for Speed 4 (Road Challenge), NHL 2000, NHL '99, Queen The Eye, Populos 3, Privateer 2 Classic, Recoil, Redline, Rugby World Cup, Shogun, Sid Meyers Gettysburg Classic, SimCity 3000, Sim City 2000, Slave Zero, Sports Car GT, Superbike World Championship, Syndicate War Classic, System Shock 2, Test Drive 4x4, Test Drive 5, Theme Hospital Classic, Theme Park Classic, Theme Park World, Tiberian Sun, Tiger Woods, Trespasser, Triple Play Baseball 2000, Ultima Ascension, Ultima Collection, Ultima Online Second Age, USNF 97, USAF Jets, Wargames, Wing Commander 4 Classic, Wing Commander Prophecy Gold (Wing.Com. + Secret Ops), World Cup Cricket, World of Combat 2000, World Rugby 2000, World War II Fighters, World War II Flight Combat, X Files Unrestricted Access, X Files The Game

Jocurile subliniate se află în promoție specială (prețuri între 11 și 26$). Grăbește-te să comanzi acum.

magazinul tău de calculatoare

best computers

Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 București, tel: 01-314.76.98 fax: 01-314.76.99
Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu) București,tel: 01-310.28.32
e-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro



XtremPC Numărul 7
Design copertă: XtremDesign (Albastru Indigo)

Adresă: Puskin 18, București 1, România
e-mail: redactia@xtrempc.ro
Web: http://www.xtrempc.ro

REDACTOR ȘEF Camil Perian
ȘTIRI Adrian Dorobaț/Dan Dimitrescu
INTERNET Cristi Radu
HARDWARE Cristi Radu/Alex Bartic
MULTIMEDIA Remus Gradin, Adrian Dorobaț
JOCURI/DIVERSE Dragoș Inoan, Dan Dimitrescu și ceilalți
CONSULTANT FINANCIAR Silviu Petrescu
TEHNOREDACTARE Sebastian Bob

MARKETING 231.28.66
PAGINĂ WEB Softnet

Tipar: INFOPRESS S.A. ODORHEIU SECUIESC

CUPRINS


Xtrem Xplorer

Multimedia

Hardware

Prezentari

Prezentari



82
84
Glória
VTCD
99
88
92
2000
1982-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-2000
VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
Székesfehérvár
Mastered and manufactured by VTCD
IFPI L201
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
Ø 80mm
Ø 120mm
Compact technology
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu
Internet: www.vtcd.hu
Tel.:+36-22-329-132
Fax: +36-22-329-133
VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
Member of Videoton Group
Székesfehérvár POB: 175.
H-8001 Hungary
Compact service
Compact disc
VTCD

CUPRINS

Asasinul a fost preluat...

TakeOver este noul nume al jocului (fost Hitman) dezvoltat de firma românească Enter. Numele reflectă mai bine modul de joc 3D shooter/Role Playing. Echipa formată în prezent din 5 persoane, speră să lanseze un rolling demo în cîteva săptamani.





ȘTIRI - INFORMAȚII - REPORTAJE - BETA TEST - FORUM - CONCURS

INTERNET

China nu pare să fie de acord cu Windows 2000



La începutul acestui an, agenția Reuters a publicat un raport conform caruia guvernul chinez ar interzice folosirea Windows 2000 pe calculatoarele aparținînd instituțiilor de stat. Știrea a aparut inițial într-un cotidian local, Yangcheng Evening News, care adauga ca oficialii chinezi vor utiliza în schimb Red Flag Linux, o platforma software dezvoltata de informaticienii chinezi și bazata pe sistemul de operare Linux. Acest lucru se presupune ca va stimula producția interna de software și va economisi statului zeci de milioane de dolari. Contactat de Reuters, Microsoft a declarat prin intermediul purtatorului de cuvint Erin Brewer ca este vorba doar de un zvon nefondat și ca unele ministere chineze testeaza deja variante preliminare ale noului sistem de operare Windows 2000.

În prezent, Windows domina piata sistemelor de operare în China și deși rata pirateriei depaseste 90%, guvernul chinez a declarat ca folosește copii înregistrate ale produselor Microsoft.

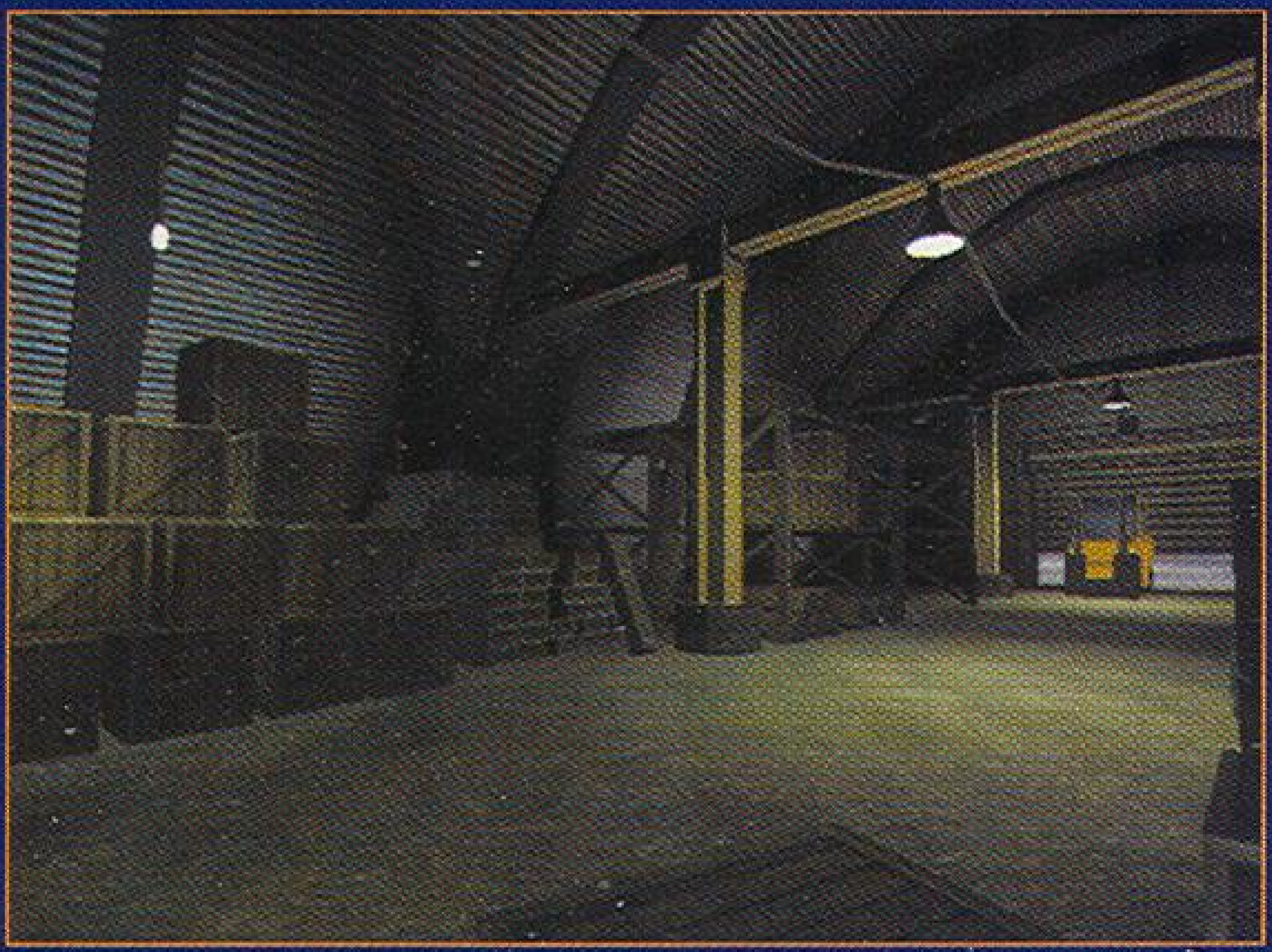
Cameră foto digitală de la Casio



Casio a anunțat lansarea primei camere foto digitale cu 3,34 megapixeli. QV-3000 EX poate sa captureze imagini la rezoluții foarte ridicate, pîna la 2048x1536 pixeli. Camera este dotata cu lentile Canon F20 3x cu zoom optic și apertura larga și un ecran de control TFT de 1,8 inchi. Printre cele mai interesante opțiuni se afla modul continuu, în care camera înregistreaza 3 imagini la jumatate de secunda una de cealalta și un mod nocturn, care folosește un algoritm special pentru a reduce paraziții din imagine, precum și patru tipuri diferite de flash. Camera poate utiliza un microdrive IBM de 340 de MB, care poate înmagazina 245 de fotografii la rezoluție maxima. Casio QV-3000 EX va aparea în magazine începînd cu martie a.c. și va costa sub 1.000 de dolari, ceea ce înseamna mai putin decît multe din camerele actuale.

Cavedog renunță la Amen

Cavedog Entertainment și-a anunțat intenția de a renunta la producția jocului first person action Amen: The Awakening. Povestea jocului îl urmarea pe agentul Bishop Six, membru al unei unitați supersecrete a serviciului britanic SAS, în timp ce încerca sa își croiasca drum printr-o lume cuprinsa de o stranie nebunie generala cauzata de trecerea în mileniul al treilea. Amen urma sa puna accent mai mult pe poveste și pe siretenia și agilitatea jucatorului decît pe capacitatea sa de a împrastia proiectile în stînga și în dreapta. În plus, era singurul program Cavedog care nu avea nici o legatura cu universul Total Annihilation.



Decizia de a închide proiectul Amen a fost luata în urma unei "refocalizari a productiei interne". Și cum Amen ramasese mult în urma programului de lucru, Cavedog a hotarît ca e mai bine sa își concentreze atenția catre noul set de expansiune pentru Total Annihilation-Kingdoms: Iron Plague, care urmeaza sa apara în martie 2000 și asupra dezvoltarii comunitații online Boneyards.

Război fără nume, inițiat de români

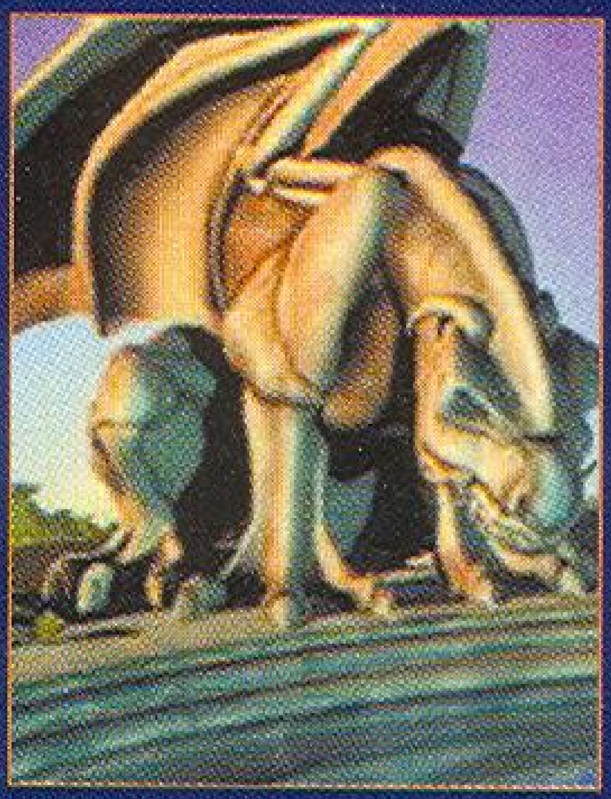




No Name War este numele de lucru al jocului la care munceste de ceva vreme firma româneasca AMC Creation. Actiunea se petrece într-un viitor îndepartat, pe o planeta dintr-o galaxie foarte îndepartata, unde coloniștii se lupta între ei pentru suprematie. Povestea este destul de vaga în acest punct, iar grafica, desi arata bine, nu este foarte originala, semanînd destul de mult cu cea din mult aclamatul (la vremea lui) Total Annihilation. Ca toți producatorii, AMC promit tot felul de avantaje: accelerare hardware orientata spre 3dfx și suport Direct3D, multiplayer în maximum 16 jucatori, terenuri generate aleator cu dimensiuni de pîna la 100x100 ecrane, succesiune zi-noapte, lumini dinamice și efecte multilayer.

Ramîne de vazut daca vor reuși sa duca acest proiect pîna la capat și daca No Name War se va putea impune pe o piata deja saturata de RTS-uri. Oricum, inițiativa este laudabila și le uram succes.

Vești bune de la MetaCreations



MetaCreations a lansat pe piața Carrara, o soluție completa pentru modelare și animație 3D. Programul este un hibrid între Ray Dream și Infini-D și promite libertate creativa nelimitata pentru artiști precum și o mulțime de opțiuni comune programelor 3D high-end: sisteme de particule, modelare organica, lens-flare și motion blur, dinamica și o mulțime de obiecte predefinite (ClipArt 3D). Totodata, MetaCreations a pus la dispoziția utilizatorilor versiunea a șasea pentru programele Fractal Design Painter și Kai Power Tools. Painter are numeroase îmbunatațiri ale modului de lucru și unelte noi, iar Kai Power Tools este un set cu totul nou de filtre foarte interesante.

Sfîrșitul visului?

Nu mulți se așteptau ca visul numit *Falcon 4.0* să se termine atît de curînd. Din păcate, managementul Hasbro nu pare să fi apreciat prea mult evoluția acestui produs și a decis concedierea întregii sale echipe. Desigur, împreună cu ei au plecat și alți 2400 de oameni, toți cei care mai lucrau la studiourile Microprose din Alameda, California. Multe proiecte ambițioase și-au găsit astfel sfîrșitul, printre ele aflîndu-se și F-15, primul add-on al lui Falcon. Cei de la MPS ne asigură că Gunship, Tank Platoon și B-17 sunt încă în lucru, dar rămîne de văzut cărui public îi vor fi destinate ele.

Concedierea masivă a survenit în ziua care a urmat lansării patch-ului 1.08, ce aduce jocul (lansat într-o formă de beta) la o stabilitate foarte bună. În mod surprinzător, între timp au mai apărut două patch-uri neoficiale, lansate de foștii programatori ai jocului. Ele pot fi găsite, împreună cu mai multe noutăți despre o eventuală relansare a proiectului, la http://www.ibeta.com.



Un hacker fură 300.000 de numere de cărți de credit

Un hacker a furat 300.000 de numere de cărți de credit din arhivele confidențiale ale magazinului on-line CD Universe și le-a cerut proprietarilor 100.000$ ca să nu le facă publice. În urma refuzului acestora, hackerul, care se ascunde sub alias-ul Maxim, a afișat numerele pe un site numit „The Maxus Credit Card Pipeline". Site-ul a rămas nedepistat de oficialități timp de două săptămîni, perioadă în care au fost distribuite peste 25.000 de numere de cărți de credit. FBI-ul a intrat în cele din urmă pe fir și a închis site-ul duminică, 9 ianuarie. Ei încearcă să-l localizeze pe așa numitul Maxim, a cărui adresă reală este undeva în Europa de Est.

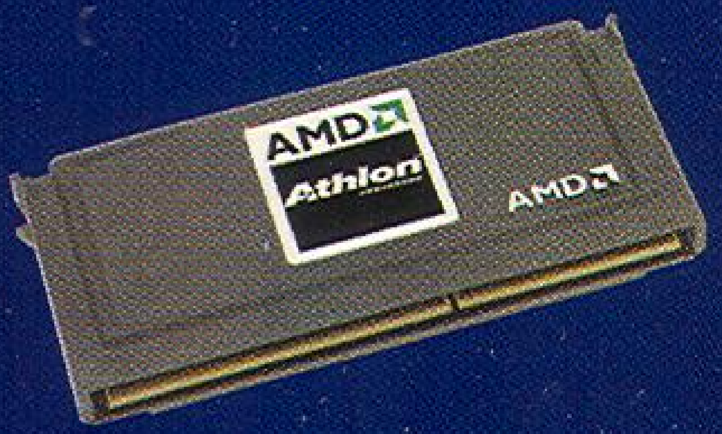
Noi alieni de la creatorii X-COM-ului



Plasată într-un moment în care omenirea este la un pas de dispariție, noua producție de la Mythos Games te pune în postura de a deveni marele salvator al pămîntului din fața invaziei extraterestre. Tu ai devenit ultima speranță a omenirii iar brigada pe care o vei conduce Terran Liberation Army este singura forță capabilă să mai reziste. Jocul are la bază o idee puțin deosebită față de alte producții de gen, renunțîndu-se la principiul banilor și trecîndu-se la cel al forței, singura metodă de a face rost de noi arme, tehnologii sau informații. Dreamland, numele fiind provizoriu, va fi un tactical squad-based combat cu o foarte mare libertate de acțiune, ajungînd de-a lungul jocului să poți controla atît forțe aeriene cît și terestre pentru a anihila teroarea alien-ilor. Apariția este planificată pentru sfîrșitul acestui an iar distribuția va fi asigurată de Virgin iar în România de Best Computers.



Primul procesor de 1GHz

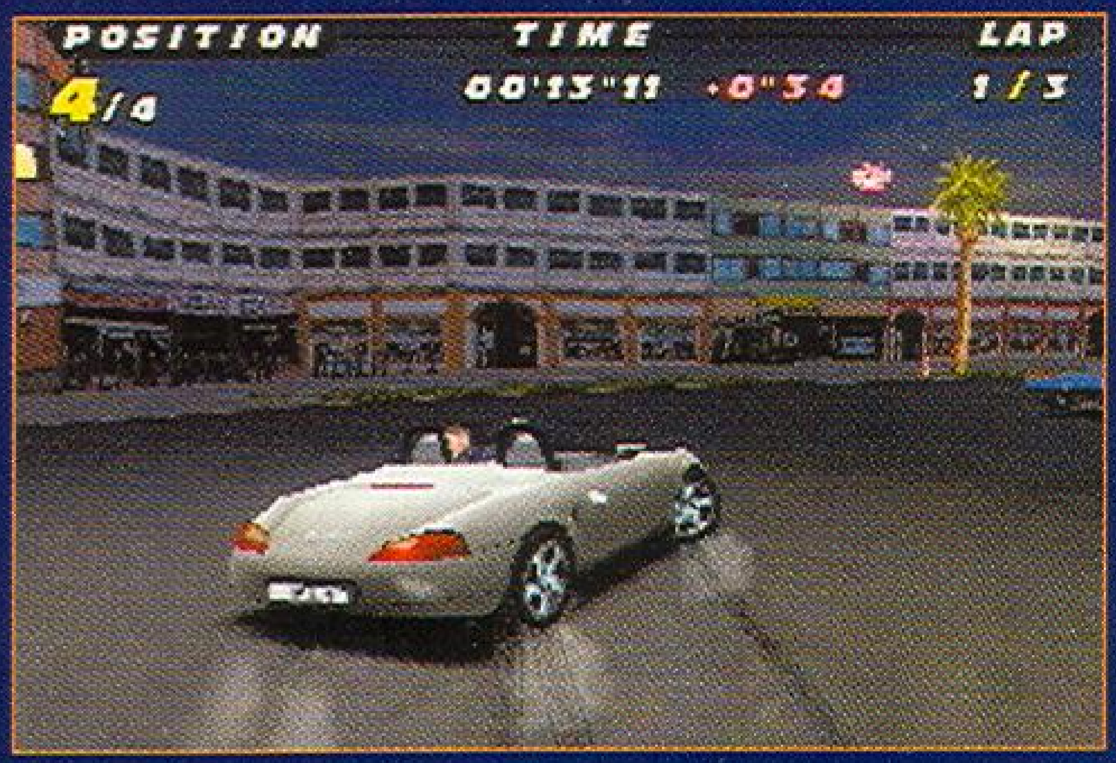


AMD a anunțat la Consumer Electronics Show din Las Vegas lansarea unui procesor Athlon la 800 MHz care atinge performanțele celui mai rapid procesor Pentium III și le și depașește pe alocuri, dupa spusele analiștilor. Totodata, împreuna cu KryoTech și Compaq, AMD a demonstrat publicului performanțele unui Presario avînd la baza primul procesor cu viteza de 1GHz(1000MHz). Dar, consumatorii nu vor vedea prea curînd acest model în magazine: cooler-ul KyroTech care racește pîna la -40 de grade echipeaza de obicei statii de lucru super-performante.

Dreamweaver 3 & Fireworks 3 Studio

Macromedia va începe din februarie livrarea catre cumparatori a programului Dreamweaver 3 Fireworks 3 Studio, o soluție completa pentru realizarea design-ului paginilor de web și managementul site-urilor. Dreamweaver 3 este singurul program de web development cu suport Roundtrip HTML și Roundtrip XML, dînd utilizatorului control asupra codului sursa. Fireworks vine sa-l completeze din punct de vedere grafic, avînd unelte special concepute pentru a crea imagini și a le transforma în formate web friendly. Pe Internet, pachetul este disponibil de la sfîrșitul lui decembrie la prețul de 399$ pentru produsul full și 249$ pentru kitul de upgrade.

Medicament pentru cei dependenți de drogul vitezei.



Fanii seriei Need for Speed se vor bucura sa auda ca Electronic Arts le pregatește o surpriza: Need for Speed 5: Porsche Unleashed va aparea în luna martie a acestui an.

Veți avea ocazia sa conduceți 80 de modele din cei 50 de ani de existența ai firmei Porsche, începînd cu Roadster 356 din 1948 și terminînd cu Porsche 996 Turbo, programat sa apara pe piata la sfîrșitul acestui an.



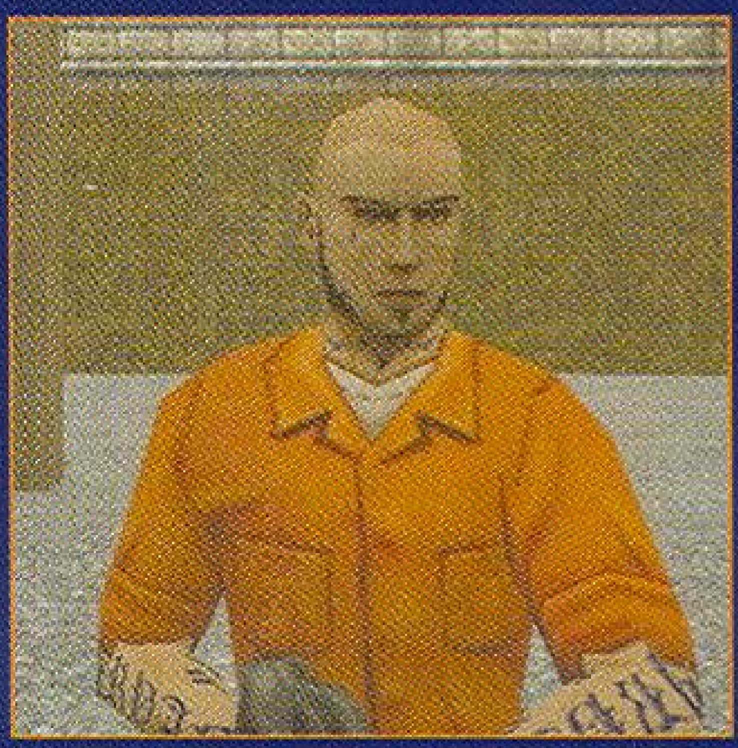
Vor exista doua tipuri distincte de joc, unul bazat pe misiuni și celalalt orientat catre realizarea unei cariere stralucite de șofer. Printre feature-urile cu care se mîndresc producatorii se numara: modele 3D animate pentru șoferi, diverse conditii meteo, trasee cu scurtaturi, intersecții și drumuri alternative, bordul mașinii animat și iluminat realistic și mișcari ale camerei care simuleaza mișcarile capului șoferului în interiorul mașinii.

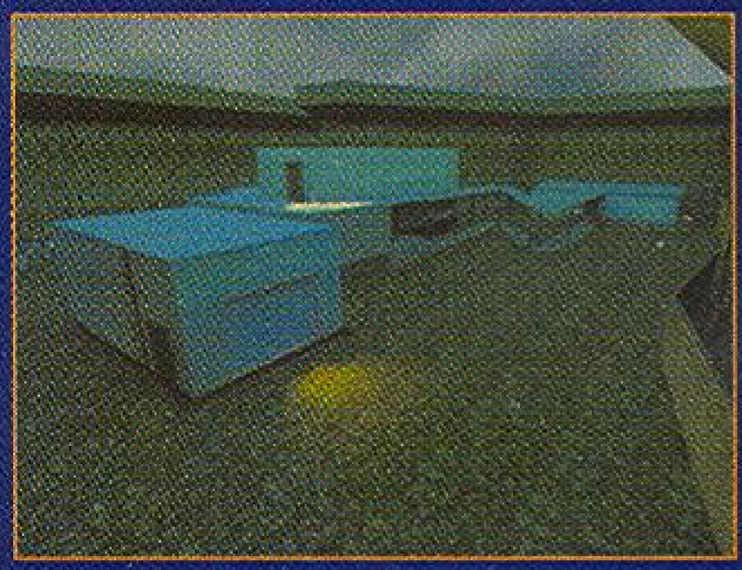
Monitoare din categoria elefant



Cine s-a saturat de monitoarele înghesuite de 14" și 15" poate sa viseze la o alternativa din partea opusa a scalei: PDP-505HD este un monitor produs de Pioneer de 50 de inchi cu plasma, care permite rezoluții de 1280 x 768 cu raport de aspect 16: 9 și 1024 x 768 cu raport de aspect 4: 3. Numarul maxim de culori pe care îl poate afișa este 16,77 milioane de culori, iar dot pitch-ul este de 0,85 X 0,80. Display-ul cu plasma afiseaza o imagine atît de precisa și clara încît ai putea crede ca te uiți printr-o fereastra (cel puțin așa afirma producatorii). Ce e cert este ca la o diagonala de 50", ar trebui sa stai la o distanța apreciabila de monitor, iar dot pitch-ul nu este nici el foarte ergonomic. PDP505HD poate fi agatat pe perete și permite 5 moduri de vizionare TV (dintre care unul cinema wide) asa încît doritorii (cu bani) își pot amenanja un cinematograf la ei acasa.

Sherman Project



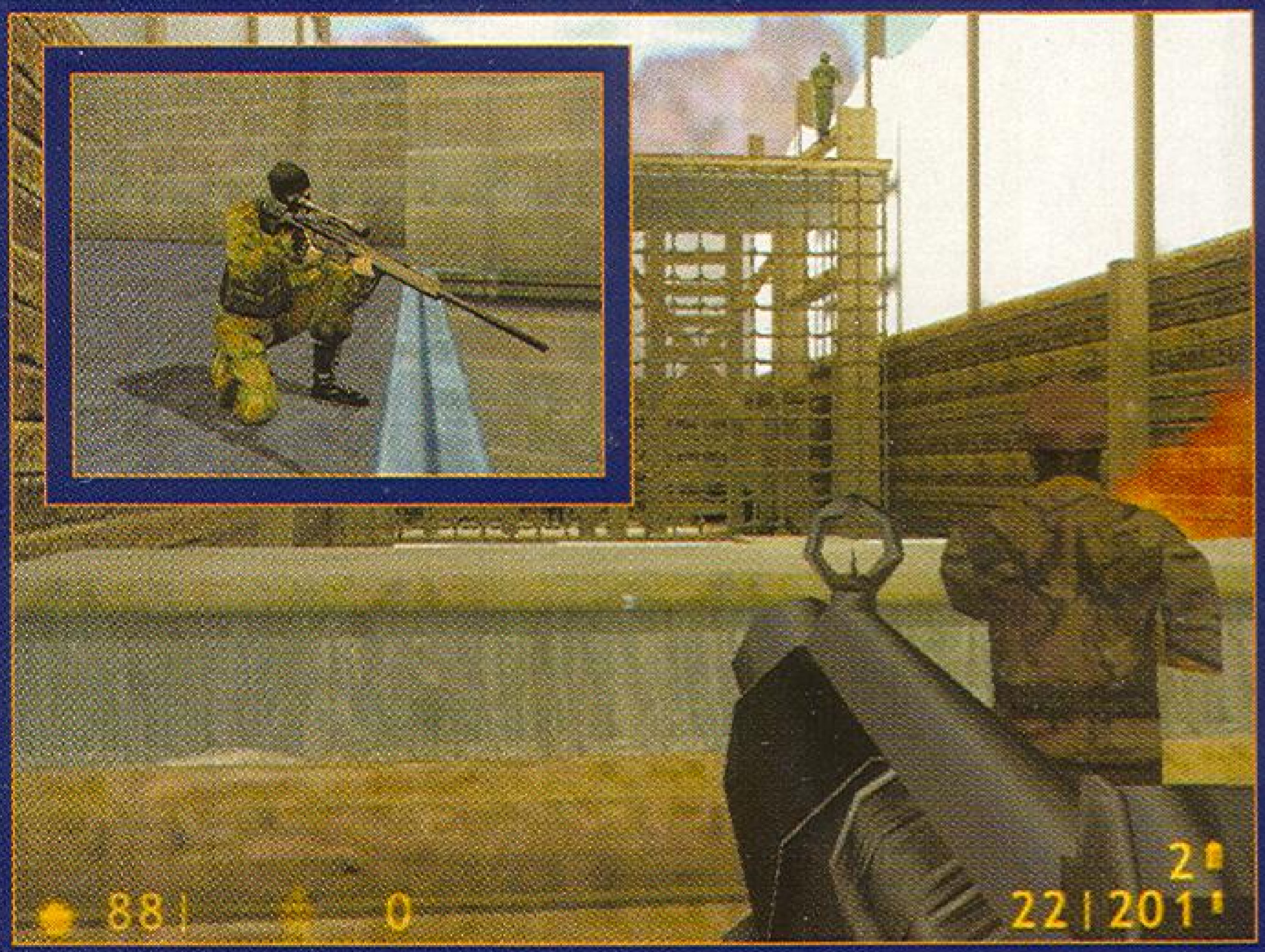


Luna aceasta ni se pregateşte lansarea lui Sherman Project, unul din cele mai promiţatoare mod-uri pentru Half Life.

Sherman se bazeaza pe conceptul lui Rainbow Six (Sherman a fost numele purtat de acesta din urma în timpul producţiei), dar se concentreaza pe jocul de retea. Doua echipe se înfrunta pe harţi realiste, pîna cînd una dintre ele este anihilata.

Fiind vorba de un mod pentru Half Life, este evident ca vor aparea repede multe harţi produse de entuziasti, ceea ce constituie un avantaj faţa de R6. În varianta iniţiala vor fi incluse şi cîteva harţi copiate dupa unele din R6, plus cîteva originale.

Sigur, exista multe conversii totale asemanatoare pentru acest joc, dar premiza lui SP este mai realista. Aici armele nu vor fi cumparate, ca în Counter Strike, ci pot fi alese dupa bunul plac la începutul misiunii. De asemenea, jucatorii trebuie sa aiba în vedere stamina, care este necesara pentru a executa acţiuni mai complicate, cum sunt alergatul şi saritul. Despre acest mod vom vorbi mai pe larg în numarul viitor, cînd îl vom şi include pe CD.



Rabinii interzic credincioşilor folosirea Internetului

O serie de lideri ai unor secte ultra-ortodoxe israeliene le-au interzis credincioşilor sa mai foloseasca Internetul şi calculatoarele deoarece în opinia lor, multe din site-uri i-ar putea duce în ispita. Totul a pornit de la conducatorii celei mai influente secte hasidice, care au ajuns la concluzia ca, deşi Internetul s-a dovedit folositor pentru raspîndirea invaţaturilor Bibliei, pericolul prezentat de site-urile pornografice este prea mare. În curînd, rabinii tuturor sectelor ultra-ortodoxe au cazut de acord în aceasta problema. Hotarîrea de a interzice folosirea Internetului va afecta peste jumatate de milion de oameni pentru care cuvîntul rabinului este lege. Este pentru prima oara cînd liderii sectelor ultra-ortodoxe cad de acord în unanimitate asupra unui subiect.

DETALII
Subiect
.plan Update
Redactor
Cristi Radu

.PLAN UPDATE

Seria Quake va lua o pauza... Urmatorul joc de la ID, chiar daca nu se va numi Quake, va revoluţiona din nou.

.PLAN UPDATE
Nume: Tim Sweeney
Firma: Epic MegaGames
Poziţie: Programator principal
Proiect: Unreal Tournament

Sursele de Linux pentru Unreal Tournament server au fost facute publice, însa cea mai mare ştire este ca vor apare porţiuni importante şi din sursele Unreal. Ideea Id se pare ca prinde, cîştigul imediat fiind o comunitate Unreal Tournament aşa cum exista şi o comunitate Quake, care se ocupa cu modificarile jocului. Deja au început sa apara mod-uri (modificari faţa de jocul iniţial), cele mai interesante în acest moment fiind Digital Extremes şi Uwar, pe care o sa le includem şi pe CD-ul nostru în numarul viitor. Aşa ca ramîneţi pe fir...



.PLAN UPDATE
Nume: John Carmack
Firma: Id Software
Poziţie: Programator principal
Proiect: Deocamdată nici unul

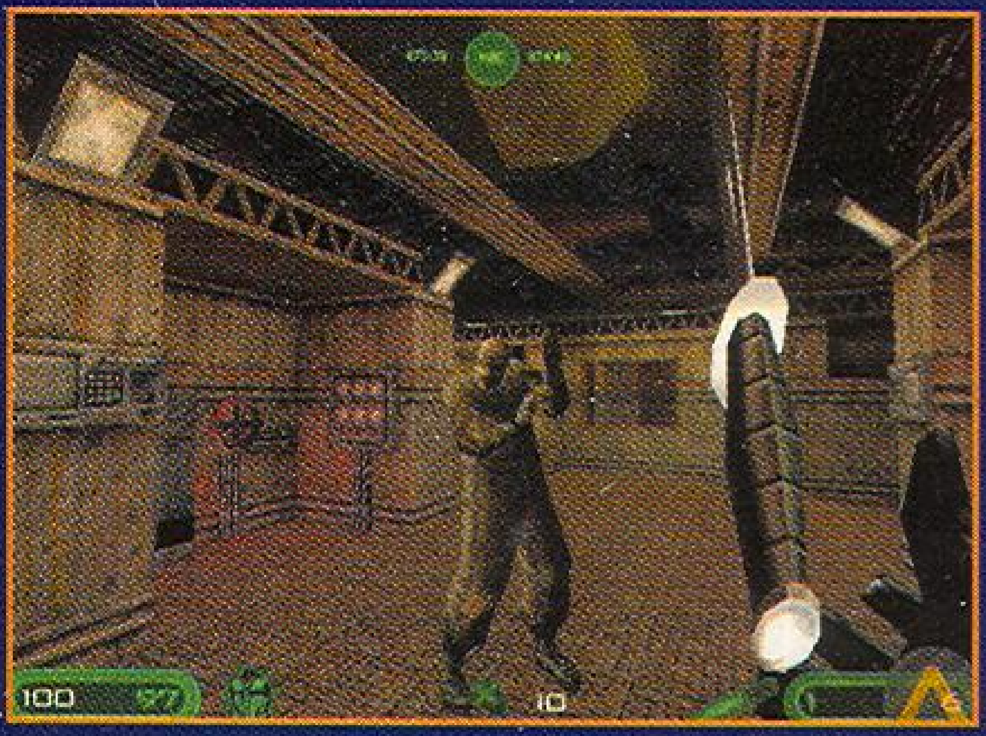
Probabil cea mai importanta ştire a sfîrşitului anului 1999, dupa cea a apariţiei jocului Quake 3 este cea cu sursele Quake 1. Anume, John a hotarît ca a trecut destul de mult timp de la apariţia Quake 1, astfel încît poate sa faca publice sursele jocului. Daca va uitaţi pe ele veţi vedea ca nu sunt aşa de complicate însa ce mai joc au scos din ele, ce mai joc...

Acesta este doar începutul se pare, deoarece sursele de la Quake 2 vor fi facute publice şi ele în curînd, tocmai ca nu sunt mari diferenţe pe partea de programare între versiuni.

Între timp, se pare ca seria Quake va lua o mica pauza, cel puţin John aşa intenţioneaza, pîna ce el se mai documenteaza în alte domenii multimedia astfel încît urmatorul joc de la Id, chiar daca nu se va mai numi Quake, sa revoluţioneze din nou.







.PLAN UPDATE
Nume: Eric Biessman
Firma: Ravensoft
Poziţie: Programator
Proiect: Soldier of Fortune

RavenSoft încearca cu disperare sa scoata Soldier of Fortune cît mai curînd cu putinţa. În momentul de faţa jocul este aproape gata, CTF-ul funcţioneaza cum trebuie şi datorita tehnologiei Ghoul numarul caracterelor din joc se poate modifica dupa preferinţe, într-un numar de variante destul de mare. Avînd în vedere ca pe 20 ianuarie este anunţat Private Wars, add-onul de la Hidden and Dangerous e pe cale sa apara iar Team Fortress 2 este aproape gata, se pare ca va fi o concurenţa acerba în domeniu, iar engine-ul de Quake 2, chiar şi modificat, s-ar putea sa nu mai fie de actualitate la data apariţiei. Daikatana este cel mai bun exemplu.

.PLAN UPDATE
Nume: Cristian Radu
Firma: XtremPC
Poziţie: 69
Proiect: Diablo 2



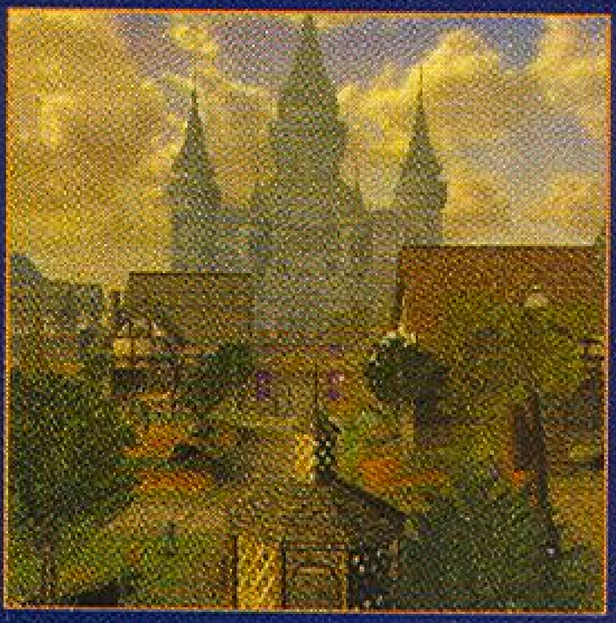
Data apariţiei lui Diablo 2 a fost amînata de atîtea ori încît încep sa ma întreb daca exista într-adevar vreo data la care apare Diablo 2. Probabil ca o sa apara aşa, dintr-o data, încît cineva o sa spuna: „Hei am vazut Diablo 2 la magazin, spuneţi-le şi celorlalţi!". Ceea ce e sigur, este ca în momentul de faţa jocul este terminat şi se mai fac doar teste de reţea şi balansarea echitabila a caracteristicilor personajelor din joc. În rest, jocul va apare cînd va fi gata, ca de obicei...

La MacWorld, ianuarie 8, Diablo 2 a fost vedeta alaturi de Halo. Daca vreţi sa jucaţi Diablo 2 pe Mac, se va putea, însa asiguraţi-va un mouse cu 2 butoane.

Subiect
Jurnal UA
Număr
1
Redactor
Cristi Radu
Detalii

Ultima IX Ascension

Face parte din acea categorie de jocuri care o data ce începi sa le joci nu te lași pîna nu le termini, de mai multe ori daca se poate.





Adevarul este ca în ultima vreme au aparut puține jocuri cu adevarat bune. Cine mai tine minte cînd au aparut Loom, Monkey Island și Elite? Ce vremuri erau...

Ultima 9 Ascension face parte din aceasta categorie, a jocurilor cu pedigree, jocuri care o data ce începi sa le joci nu te lași pîna nu le termini, de mai multe ori daca se poate, de fiecare data mirîndu-te de lucrurile care le-ai scapat.

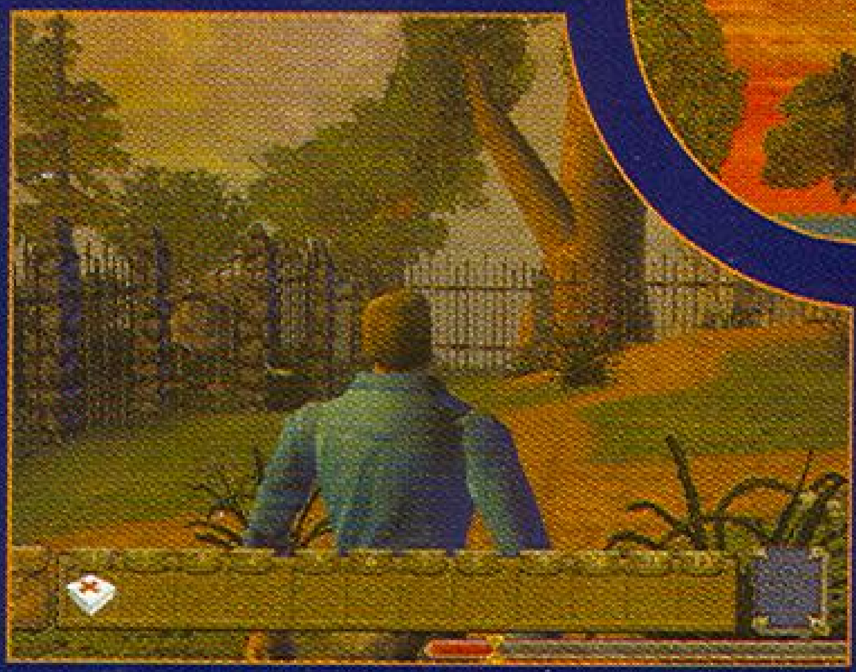
Intrarea în universul Ultimei a fost întotdeauna putin ciudata, fiindca nimeni nu vrea sa te pacaleasca, este vorba despre un joc, un Jumanji, o poveste interactiva la care ești invitat sa participi ca personaj activ. Richard Gariot, producatorul jocului, și-a propus înca de la Ultima 1 sa creeze o lume alternativa, care se poate sa fi existat, cu problemele ei sociale, cu personajele ei misterioase și pline de personalitate în același timp. Astfel ca intrarea directa în lumea jocului, fara meniuri, fara optiuni, avertizeaza parca asupra faptului ca ai de-a face cu un joc complex, în care singurul lucru care conteaza este continutul, atmosfera.

Printre primele lucruri pe care trebuie sa le fac este sa ma obișnuiesc cu interfața și modul de interactionare cu lumea înconjuratoare. Uimitor însa, am constatat ca în universul Ultimei aproape toate lucrurile pot fi acționate distinct. Pot aprinde și stinge luminile din diverse camere, dau drumul la televizor pentru ca sa vad bine cunoscuta reclama "EA Sports. It's in the game!", și desigur în acest fel Electronic Arts este în joc...

În curtea casei în care Avatarul (personajul meu) locuiește, se gasesc spații de antrenament pentru scrima și tir cu arcul. Însa primul lucru pe care îl observ este atenția aproape incredibila acordata detaliilor, terenului. Obișnuit cu cîmpiile întinse și sterpe din tinutul Dereth-ului din Asheron's Call, schimbarea de decor este cu atît mai impresionanta. Fiecare piatra, fiecare copac, fiecare floare par a fi plasate exact în locul care trebuie, în felul care trebuie. De fapt, aceasta este una din principalele caracteristici ale Ultimei: spatiul efectiv de joc nu este mare (suficient însa ca într-o saptamîna de joc sa nu fi reușit sa acopar macar în trecere 50% din Britannia), însa fiecare metru patrat merita toata atenția pentru ca poate ascunde lucruri importante. Densitatea de obiecte este atît de mare încît ma opresc deseori sa privesc un anumit loc din toate perspectivele ca sa fiu sigur ca nu-mi scapa nimic. Și totuși este inutil, curînd îmi dau seama ca nu voi putea reține tot și ca probabil va trebui sa mai încep jocul de cîteva ori pentru a realiza toate variantele posibile de drumeții.









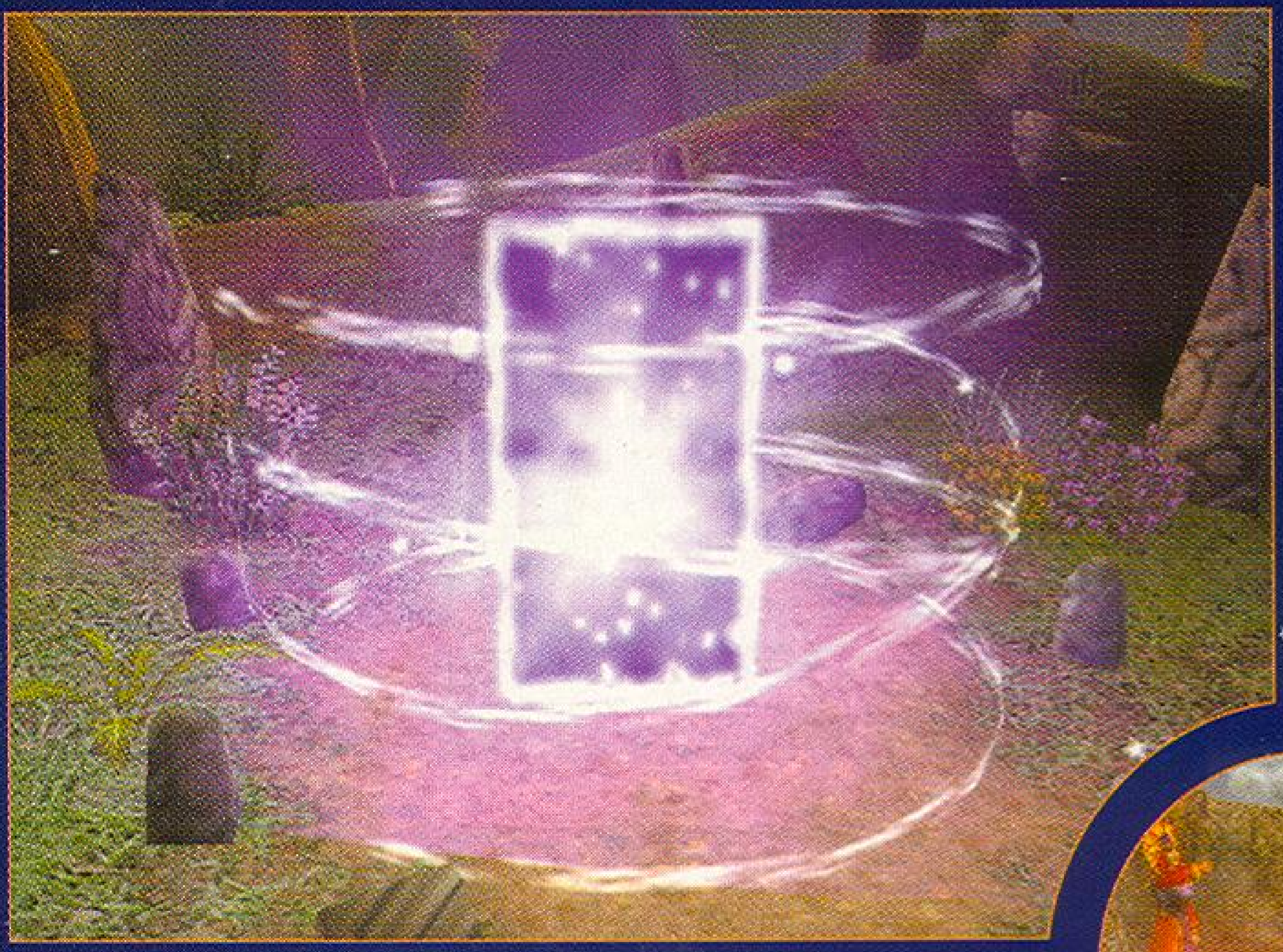




O voce misterioasa ma trezeste însa din admirația aproape estatica pe care o am în fata culorilor care ma înconjoara și ma pune la curent cu ultimele noutați din "tarîmul celalalt", Britannia. E adevarat, înca nu am ajuns în universul propriu-zis al jocului, sunt înca în timpul nostru, în dimensiunea în care vrajile nu sunt posibile. Jurnalul de calatorie pe care l-am luat din casa împreuna cu ceva mîncare, începe sa-și umple paginile cu însemnari importante pentru mine. Primul lucru pe care trebuie sa-l fac este sa gasesc trasura țigancii care îmi va hotarî trasaturile pe care le voi avea în Britannia.

Drumul prin padure nu este prea lung, fac totusi o baie scurta într-un lac, ocazie cu care descopar în spatele cascadei o grota misterioasa. Mulțumit de ceea ce am descoperit acolo, apoi mulțumit înca o data fiindca am reușit sa









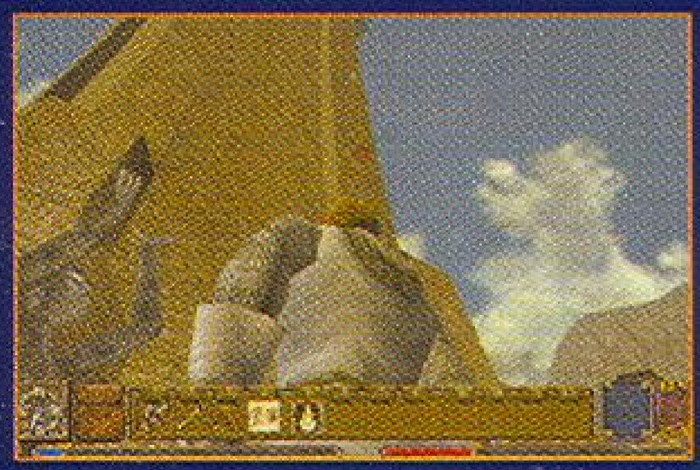


rapun niște lupi care nu-mi dădeau pace și în fine multumit ca am deja doua multumiri, ma îndrept catre trasura țigancii pe care o vad printre copaci. Ultima are cu precadere un caracter social. Faptul ca omori bandiți și faci vraji nu reprezinta decît o modalitate de a-ți atinge obiectivele pe care ți le propui. Fiecare acțiune are un scop, fiecare acțiune se repercuteaza asupra modului în care vei evolua în continuare ca personaj. De fapt, exista un indicator al karmei, care se reflecta în puterea psihica (mana) pe care o ai. Cu cît puterea psihica este mai mare cu atît vrajile sunt mai puternice.

Întrebarile care mi le pune țiganca pentru a-mi determina trasaturile personale în carți nu sunt complexe, însa deruteaza prin posibilitațile alegerilor. Desigur, fiecare raspuns are trei variante, însa fiecare din ele poate fi bun. În fine, variantele mele de raspuns m-au împins catre un caracter de tip mag, cu caracteristicile de inteligența și carisma ridicate.







Vortex-ul care ma va duce spre Britannia s-a deschis la mica distanța de caruța ghicitoarei, pe un dîmb ascuns parțial de copaci. În timp ce ma apropii, un paianjen ciudat și imens apare din poarta dintre dimensiuni, dar, deși sunt pregatit sa fac fața unui atac, nu se întîmpla nimic. Poate ca demonii celuilalt tarîm nu au putere aici sau pur și simplu este un bug (gîndac) de programare...

Drumul scurt și ciudat se termina într-o camera rece, de cetate, dupa cîte îmi dau seama. Deja îmbracamintea mi s-a schimbat, în afara de o za destul de rudimentara port o haina caracteristica magilor, cu pietre semiprețioase care stralucesc palid în lumina fragila a unor torțe prinse de perete. Dupa cum mi-a spus țiganca înainte de a pleca, în cufarul din colțul camerei gasesc o sabie scurta care nu-mi va fi de prea mare folos și alte cîteva articole care îmi sporesc protecția.

Încep coborîrea, caci se pare ca sunt într-un turn, fiind atent la fiecare pas. Cartea de vraji o gasesc repede, însa cele cîteva vraji pe care le pot face pentru început nu sunt foarte eficiente. Rasfoind-o îmi dau seama ca sistemul magiei în Ultima este destul de complex, necesitînd mult timp pentru a-l stapîni. Vrajile sunt organizate pe nivele, în numar de 8 (cifra care nu este întîmplatoare, aveam sa aflu mai tîrziu), fiecare vraja trebuind învațata pentru a o putea folosi. Componentele vrajilor se pot gasi în natura, însa nu prea ușor. Exista cîteva pagini de componente (sulf, ierburi, matase de paianjen, perle negre, etc.) fiecare avînd o silaba caracteristica. O incantație pentru învatarea unei vraji este compusa dintr-un șir de astfel de silabe care indica componentele necesare. Mai încolo aveam sa descopar ca aceste componente nu sunt tot ce am nevoie, ci trebuie sa ma aflu în anumite locuri, în mijlocul unei pentagrame pentru a putea rosti incantația necesara învatarii unei vraji...

Scara coboara în continuare, parcurg diverse încaperi în care apar cruci egiptene care îmi indica cum pot ieși din ele. În fapt tot acest drum are un caracter inițiatic, la sfîrșitul lui voi ști tot ceea ce trebuie sa știu. Adîncimea subiectului jocului, destul de neobișnuita în ultima vreme, continua sa ma mire.

În sfîrșit, drumul meu prin acest turn s-a terminat, am ajuns la baza lui, afara. Ma uit în sus și realizez imensitatea sa, vîrful se pierde printre nori. În jurul meu stînci inabordabile par sa-mi închida drumul așa ca pornesc în explorarea acestei curți interioare. Doua statui ciudate privesc spre un bazin aparent neimportant, dar pe fundul caruia, sub apa, zaresc parca ceva. În fine, ud de-acuma, pornesc spre stînci în încercarea disperata de a evada din acest spațiu claustrofobic deja. Cercetarile mele aparent zadarnice sunt acompaniate la un moment dat de un rîs malefic, în care descopar totuși o urma de simpatie cam ca a unui om care vede un șoricel alergînd înnebunit în interiorul unei roți care se învîrte la nesfîrșit... și totuși știu ca sunt aproape de a descoperi ceva. Într-adevar în una din stînci se casca gura unei peșteri...

Nu înaintez prea mult fiindca un personaj ciudat îmi bareaza calea. Dupa o convorbire scurta, îmi dau seama ca nu ma pot ințelege cu el, așa ca îi trimit de la distanța cîteva vraji de împietrire și cu o lovitura scurta de sabie termin ceea ce se va dovedi a fi una dintre cele mai mici probleme ale mele.

Peștera se termina dezamagitor de repede în fața unui teleportator. Nu ezit sa apas pe buton, așa ca ma trezesc repede într-un alt spațiu. E întuneric și ploua. La lumina fulgerelor zaresc în fața intrarea principala într-un castel imens. Sunt în Britain, cel mai important oraș de pe harta Britanniei iar lucrurile nu par a merge prea bine....va urma.



Forum Xtrem

O luna zbuciumata în care ne-au scris Petru Rareș, Shotgun Ionescu și alți mari conducatori a caror probleme am avut ocazia acum sa le ascultam și parțial rezolvam.

Mircea "Shotgun" Ionescu - Ploiești

Oameni buni,
Am nevoie de ultimul update de Falcon 4 care a apărut. Există fericita șansă de a-l pune pe CD-ul din numărul următor al revistei? Eu sunt conectat la Internet dar ca să fac download la un patch de 18 Mb cred că îmi trebuie un sac de bani ca să plătesc factura telefonică. Despre revistă, este foarte bună, n-am ce zice, mai scrieți și voi articole despre simulatoare de avioane.

Draga Shotgun,
Eu am nevoie de un Ferrari care a aparut. Exista fericita șansa sa-l gasesc mîine dimineața în fața casei? Eu am carnet, dar cred ca îmi trebuie un sac de bani ca sa-l platesc.

Îndrumarea ta este chiar hilara. Dupa zeci de scrisori în care ni se spune ca prezentam prea multe simulatoare, ca de ce atîtea simulatoare, ca de unde atîtea simulatoare primim o epistola în care ni se spune sa prezentam simulatoare. Sigur ca o vom face, cum de nu ne-am gîndit oare pîna acum la asta?

Alexandru Oaie - Turnu Severin

Salut. Ce upgrade îmi recomandați la AMD K6-2 300 Mhz, 32 Ram, HDD 3.2GB, S3 Virge. Faceți niște teste la imprimante și scannere.
La revedere.

Buna...
Ca upgrade îti recomandam un Athlon la 800 Mhz, 256 Mb Ram, HDD 15 Gb și o placa GeForce DDR. Cu acest calculator vei cunoaste noi culmi în abordarea jocurilor. Teste la produsele menționate vom începe sa facem cît mai curînd posibil.

Sîrbu Andrei - Galați

Salut! Mie îmi place revista foarte mult și o consider cea mai bună din România. N-ați putea să puneți pe următoarele CD-uri download-uri nivele & creaturi de la www.dungeon keeper.com?



Ne-au placut întotdeauna oamenii direcți și care nu se zgîrcesc la aprecieri. De asemenea ne place ca ai scris exact ce era esențial în scrisoare în genul: " 1. Lingușeala. 2. Vreau aia". Andrei, și noua ne place foarte mult de tine. Crezi ca fiecare redactor de la revista ar putea primi de la tine un Ferrari pe care Shotgun din Ploiești nu ni-l va da probabil? Chiar daca nu vom primi, vom pune la numarul urmator harți de la DK.

Damian Liviu Cristian - Mangalia

IOU, ce mai faceți? Am niște probleme cu nenorocitul ăsta de calculator. Este un Pentium la 60 Mhz cu 16Mb de Ram. Prima problemă este că deși am 16Mb la settings / control panel și la majoritatea jocurilor îmi zice că am 14Mb Ram și la bootare cînd dau setup îmi zice 16Mb.

IoU! Este evidenta problema iar explicația este cum nu se poate mai clara. Sarmanului calculator îi este pur și simplu rușine de cîta memorie are și atunci afișeaza ca are 14 ca sa para defect și sa nu se mai faca de rușine daca se uita cineva cîta memorie are.

Murgoci Tudor Petru - Râmnicu Vîlcea

Într-un acces de nebunie am decis să cumpăr revista XtremPC 6 (adică să mă lipsesc de 30.000 lei). Ce m-a izbit a fost calitatea foilor. Ca simplu consumator vă sfătuiesc să mai lăsați din calitate și să puneți mai multe pagini. Întrebări nu am, doar niște observații.
-la prețul ăsta ar merita mai multe pagini
-vă atrag atenția asupra ortografiei; sunteți una din puținele redacții care face astfel de greșeli
-fiți atenți la ce pun alte reviste pe CD și nu puneți și voi aceleași demo-uri.
-ar fi util un telefon la care să putem contacta unii redactori "live".
Din partea mea puteți face orice cu scrisoarea. Nu îmi pasă ce comentarii aveți la ea.

Într-un acces de nebunie am decis și noi sa îți raspundem. Ca simplu consumator, data viitoare cînd vei lua o revista cu mai multe pagini și calitate slaba nu vei mai fii izbit. Iar acea revista va fi un ziar.
- știm ca ar merita mai mult, și ea e suparata mititica.
- noi lasam intenționat greșeli astfel încît cititorii sa aiba macar un motiv sa ne scrie.
- de ce nu scrii tu la alte reviste sa fie atente ce demo-uri punem noi și atunci am rezolva problema înca din start. În cazul în care nu vei putea însa, stai liniștit, vom crea noi rapid alte demo-uri ca sa nu fie aceleași care apar de la firmele producatoare de jocuri. Sau, în ultima instanța vom vorbi cu firmele producatoare de jocuri sa creeze niște demo-uri special pentru tine.
- live? De ce? Ca să le poată fi spuse asemenea chestii live? Lasa, mai bine off-line prin scrisori.

Putem face orice cu scrisoarea? OK, ne pui imaginația la încercare. Poți vedea în poza ce am decis.

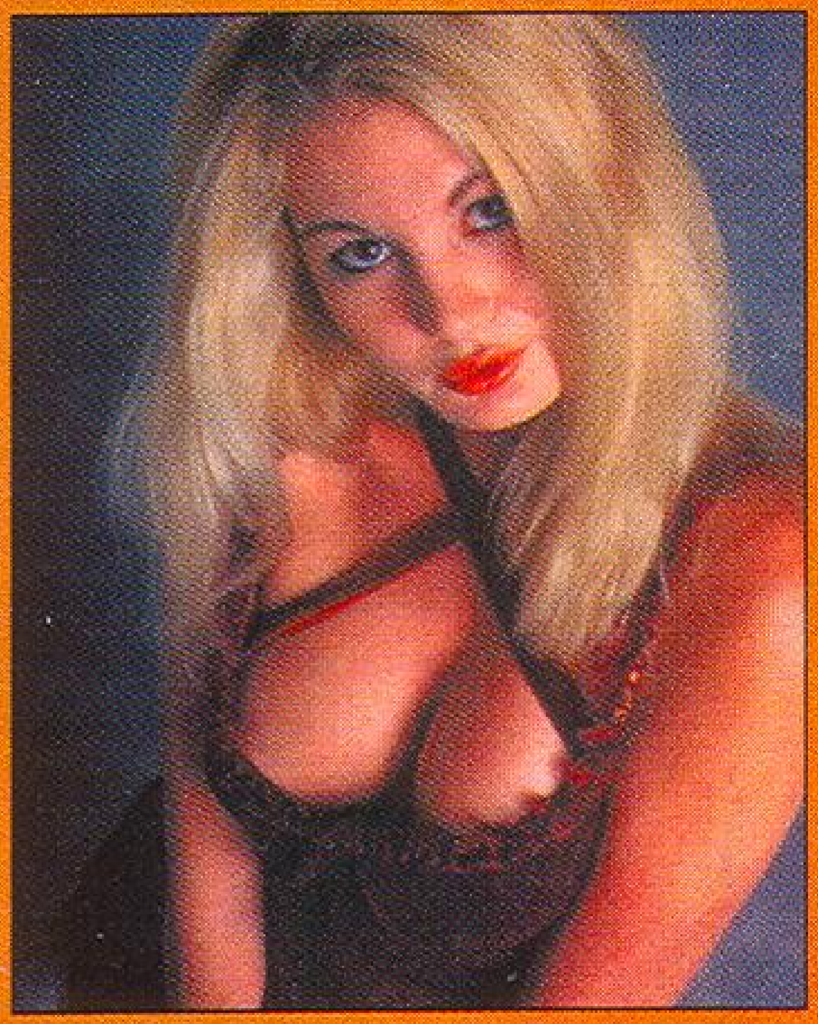
Depozitul pentru scrisori nepoliticoase:



Petre Rareş - Constanţa

Salutare,
Vreau să încep prin a vă felicita pentru aspectul grafic al revistei. Cînd le vezi expuse la tarabă, XTREMPC-ul iese pur şi simplu în evidenţă pe lîngă celelalte reviste. Am şi o întrebare: De ce CD-ROM-ul meu Mitsumi de 24X nu citeşte sub nici o formă CD-urile L***L, C**P, XtremPC nr 3, nr 6, dar în schimb citeşte perfet CD-urile pirat, toate G**E O**R-urile, muzică?

Salut,
Întotdeauna ne-am dorit să fim nişte maeştrii ai tarabelor, iar scrisoarea ta nu poate decît să ne convingă că suntem pe drumul cel bun. Cu toate acestea scrisoarea ta ne pune un pic pe gînduri. Simptomele CD-ROM-ului sunt clasice, ele se încadreaza la articolul 8 paragraful 4 al codului de funcţionare al CD-ROM-urilor. Problema este ca informaţiile date de tine sunt insuficiente. Pentru a-ţi putea da un raspuns sigur şi la obiect, te rog, spune-ne dacă CD-ROM-ul tau citeşte cd-uri în care apar poze sau filme cu domnişoare ca cea din poză, indiferent de gradul de îmbracare. O data ce vom şti acest aspect vom putea da de capatul problemei tale.



Cătălin Andrei - Piteşti

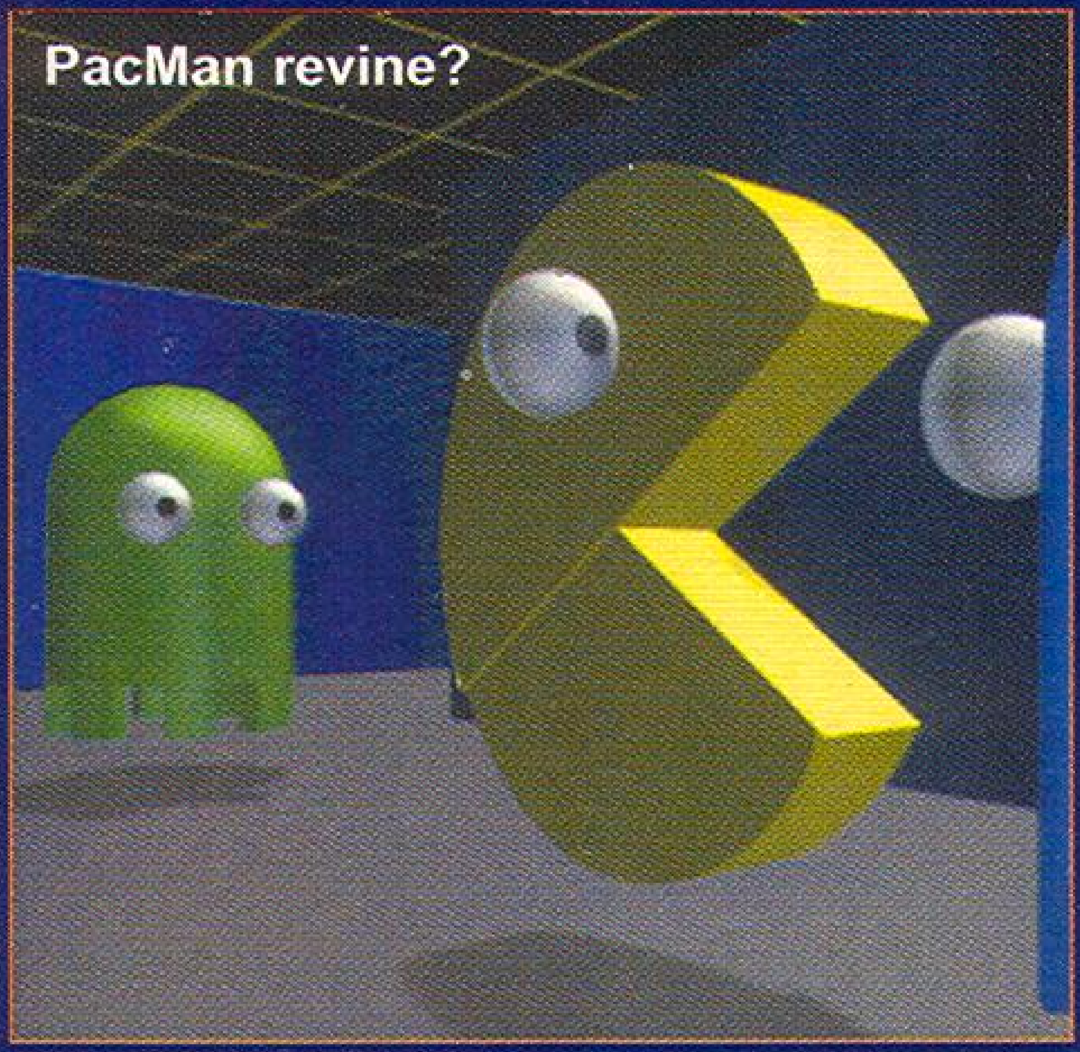
Vă trimit această scrisoare cu gîndul că îmi veţi răspunde la ea la rubrica "forum". Îmi plac foarte mult jocurile gen RTS. Un vechi fan al lui Caesar 3 acum aştept versiunea finală a lui Pharaoh. De aici vin şi cele cîteva întrebări ale mele.
Cînd va apărea versiunea finală a jocului Pharaoh? De la ce firmă aş putea procura jocul original?

Salut
Unul dintre misterele transportului a ieşit din nou în evidenţa. Scrisoarea ta trimisa cu gîndul a fost primita la noi cu poşta. Jocul Pharaoh a aparut. Firmă? Vrei sa ştii de unde-l cumperi? Adica chiar sunt aşa invizibile în revista reclamele firmelor care vînd jocuri încît dupa ce citeşti revista nu le remarci? Uite un hint. La noi în revista exista reclame ale firmelor care vînd jocuri la noi, inclusiv jocul Pharaoh.

Hrapciuc Alin - Botoşani

Salut,
V-am scris nu pentru a spune cît de grozavă este revista pentru că aţi auzit-o de aşa multe ori încît v-aţi plictisit.
1. Măriţi numărul de pagini chiar dacă măriţi şi preţul.
2. Bănuiesc că în numărul următor veţi face o prezentare la Q3Arena. Ce modalitate mai bună de a sărbători venirea noului titlu din seria Quake decît o prezentare a întregii serii?
Consideraţi FOV-ul din Quake cod, deoarece cunosc persoane care îl consideră aşa?

Începutul scrisorii tale ne-a speriat, dar cînd ai explicat de ce nu o lauzi am decis sa raspundem la scrisoare. Şi sa ştii ca nu ne-am plictisit. Stai liniştit, vom mari preţul oricum, deoarece dupa cum se ştie (sau nu) TVA-ul la presa a crescut, nu a scazut, ceea ce ne-a lovit undeva între



moalele capului şi şira spinarii. Sigur, prezentarea întregii serii Quake era şi dorinţa noastra. Şi un remember Wolfenstein 3D, Rise of The Triads, Pac Man Returns, Virtual Valery 7, A Night of Passion with the kinky neighbour şi o avanpremiera la Quake 4: One More Time. FOV-ul este trişare în masura în care şi schimbarea cursorului de foc este.

IRM Baboon & Spitter - Bucureşti

Poate măriţi rubrica de jocuri scoţînd dacă se poate din rubrica de programe soft ceea ce e slab şi rămînînd doar ce e reprezentativ în domeniu şi cu adevărat calitativ. Despre rubrica hardware am numai laude, prezentarea de plăci video şi tehnologii de ultim răcnet fiind binevenită. Am observat că pe la noi RPG-urile nu sunt prea populare ca alte genuri şi vorbesc de alea adevărate, nu Diablo. Prin reviste jocuri gen Fallout 1 sau 2, System Shock 2 sau Baldur's Gate sunt considerate excelente; dar sincer să fiu nu găseşti mulţi care să le fi jucat. Dar despre Planescape şi Icewind Dale? Sunt sînge de Baldur's Gate şi or să iasă în curînd. "Renaşterea" RPG-urilor s-a produs şi totuşi de ce nu "prinde" şi la noi? Ce ziceţi de asta?

Din pacate nu se poate aplica principiul "ce nu e foarte bun iese". Daca l-am aplica am avea 3 prezentari de jocuri pe numar, 2 produse hardware şi 1 program de multimedia prezentate iar revista ar avea 10 pagini. Produsele sunt mai bune, mai slabe şi noi le prezentam pe toate pe care le consideram cel puţin relativ interesante.
Partea a doua a scrisorii tale reflecta un adevar trist însa acesta este generat şi de afluenţa cafe-urilor şi lipsa de multe ori a calculatoarelor de acasa. Acum sa fim serioşi, cînd te duci la un i-cafe şi toţi din jurul tau baga un Quake 3, Unreal Tournament sau un Starcraft (sau orice alt RTS) este mai greu sa te apuci de Baldur's Gate sau de un alt RPG pentru ca e mare totuşi tentaţia sa faci şi tu un frag, doua acolo.

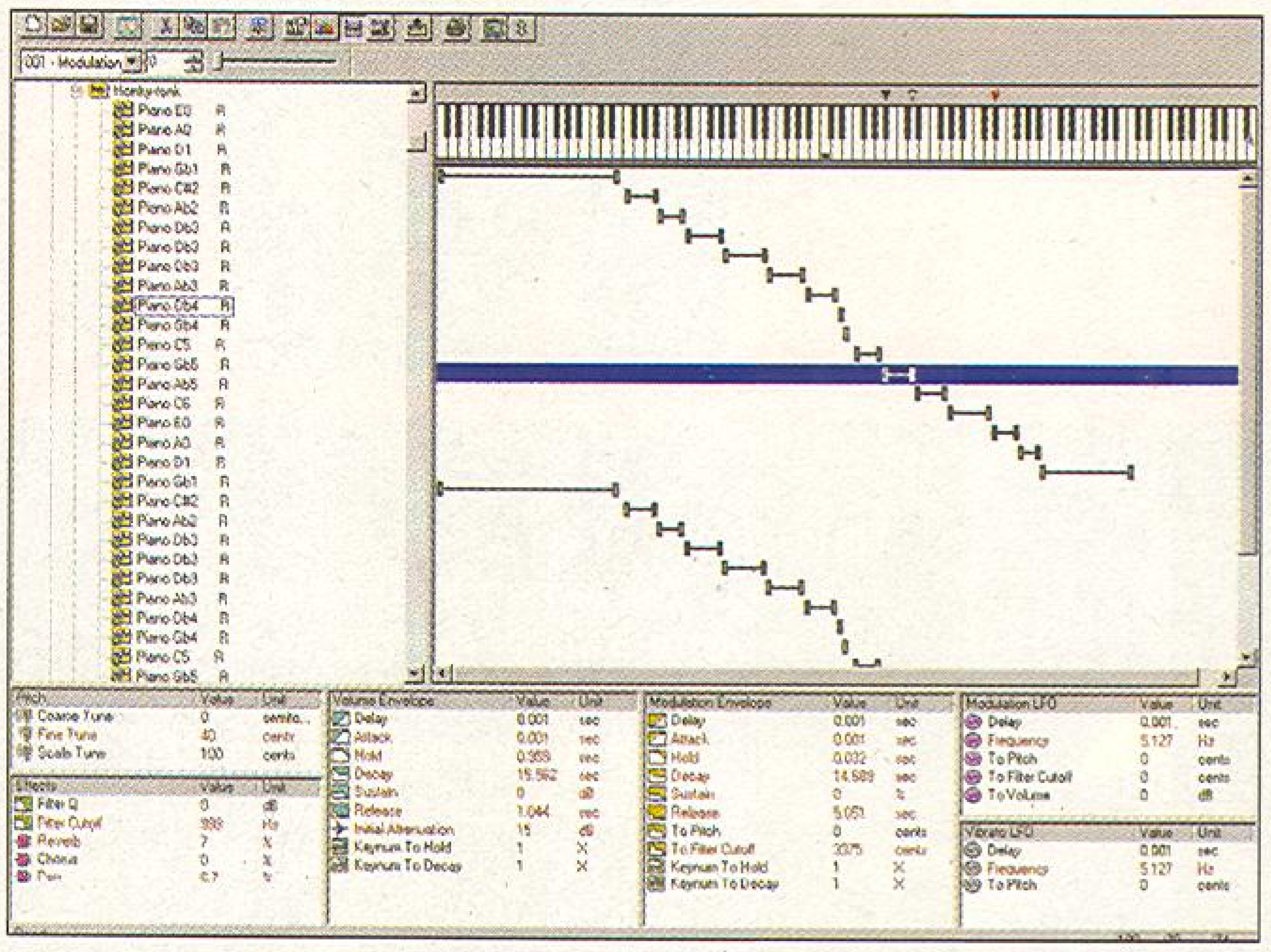
Dragoş - Constanţa

Aş vrea să ştiu care procesor este mai bun, un AMD K6-2 la 300 Mhz sau un Celeron la 300 Mhz că vreau să îmi cumpăr un calculator dar nu prea scump. Şi încă o întrebare, la Homeworld există coduri sau un trainer, că dacă da codurile mi le puteţi scrie în revistă iar trainerul îl puneţi pe CD.

Depinde ce vrei sa faci cu el. Daca vrei sa arunci în cap la oameni Celeron-ul este oarecum imprecis dar are daune mai mari faţa de AMD care e precis şi se înfige bine dar rateaza mai des. Pentru jocuri Celeron-ul, pentru aplicatii AMD-ul. Pentru freesbee merg ambele la fel de bine.
Ah, ce bine ca ne laşi sa îţi punem codurile în revista. Oh...ce bine. Chiar ne era ca te vei supara daca le vom face asa. A..şi trainerul pe CD? Deci e ok şi asta, nu te deranjeaza da? Nici o problema, trimite-ne însa o aprobare scrisa sa avem dovada la îndemîna şi punem imediat codurile în revista şi ce s-o mai putea pune pe CD...

VIENNA SOUND FONT

Posibilitățile de lucru sunt deosebit de mari, plecînd de la modificarea unor bănci deja existente, la crearea propriilor bănci sau la combinarea băncilor deja create.



La prima vedere pare destul de complicat, la o a doua pare dubios (de simplu).

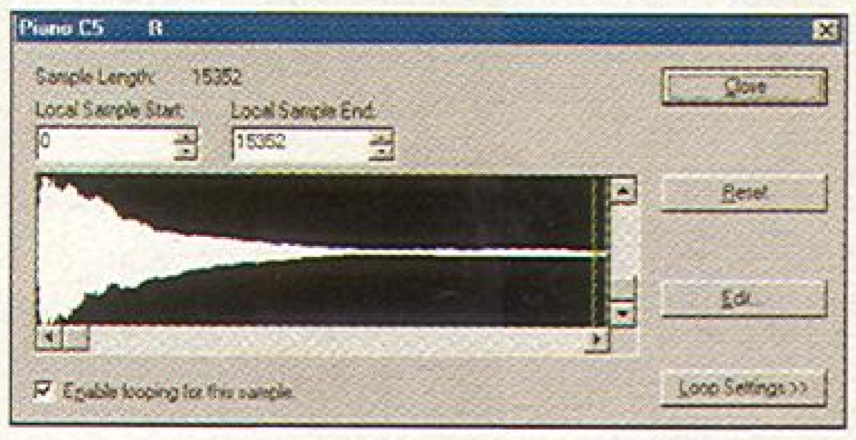
DETALII

Tip program
Editare audio
Complexitate
-
Redactor
Remus Gradin

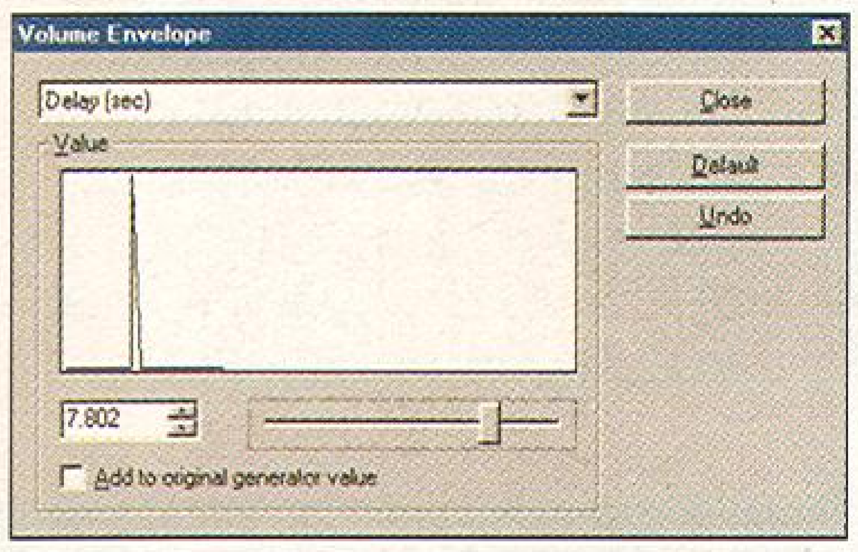
Programul Vienna Sound Font, produs de cei de la CREATIVE LABS, este dedicat în special realizării fișierelor soundfont (sf2), folosite la realizarea băncilor de instrumente pentru o ulterioară utilizare în crearea de formate MIDI. De altfel, acest program este cunoscut în rîndul posesorilor plăcilor de sunet produse de Creative Labs, și în special SB LIVE. Folosirea sound font-urilor a dus la mărirea gradului de flexibilitate a folosirii instrumentelor în editarea mid-urilor. Dacă, în urmă cu ceva timp, instrumentele pe care le puteai folosi erau în număr de 128, acum prin utilizarea băncilor de instrumente, chiar dacă numărul de locații a rămas tot 128, acestea pot fi înlocuite cu altele noi din alte bănci.

Evident, programul VIENNA SOUND FONT este un editor de bănci de instrumente, în formate acceptate de tip sound font 2 (sf2) sau sound font 1 (sbk).

Posibilitățile de lucru sunt deosebit de mari, plecînd de la modificarea unor bănci deja existente, la crearea propriilor bănci sau la combinarea băncilor deja create. Într-adevăr, dacă ai de realizat o melodie pe computer folosindu-te doar de un MIDI keyboard, oricît de complexă ar fi, niciodată nu vei folosi toate cele 128 de instrumente și efecte implicite, ci doar un număr cu mult mai mic, dar existînd posibilitatea de a nu găsi în banca de sunete unele dintre ele. În acest caz, programul permite modificarea băncii principale, putînd șterge unele instrumente nefolositoare și adăuga altele de care ai nevoie din alte bănci. Acest lucru este practic îndeplinit și de aplicația Sound Font din meniul AudioHQ al soft-ului aferent SB LIVE. Este posibil să realizezi și instrumente combinate, în sensul că pe spațiul unui keyboard MIDI (clapele), poți aloca spre exemplu pentru o octavă note de tobe, pentru alta note de pian etc, sau mai bine zis poți împărți keyboard-ul în mai multe zone. Pentru ca instrumentele să se apropie cît mai mult de cele reale, se reglează parametri de tipul: pitch, timbru, volume, reverb, pressure, sustain, aplicabili pentru întreaga bancă de instrumente. Pentru a face unele instrumente cu efecte curioase sau pentru a aplica pe fiecare instrument în parte alte efecte caracteristice, există alte reglări care în acest program se activează doar la selectarea unui instrument din bancă. Acestea sunt împărțite în 6 grupe: pitch, effects, volume envelope, modulation envelope, modulation LFO și vibrato LFO. Pitch realizează saltul unei note peste un număr de semitonuri în plus sau în minus spre sunete mai ascuțite sau mai întinse. Effects cuprinde clasicele filtre, reverberații de mediu, chorus, pan; filtrele sunt date în decibeli și Hz, iar restul în procente. Interesant este că îți poți realiza propriile bănci de instrumente sau mai realist vorbind instrumente, plecînd de la zero. Un instrument propriu creat, folosibil de softul sequencer MIDI, precum și de keyboardul MIDI, nu trebuie să aibă originea printre cele clasice, deoarece în loc de tonurile de pian, vioară, chitară etc, poți folosi împușcături, urlete, geamuri sparte. Cum se face acest lucru? Simplu. Plecînd de la niște sample-uri (formate WAVE de scurtă durată), opțiunea Import User Sample și atașarea acestuia la un instrument nou. De altfel există firme specializate ce realizează numai formate sf2, specifice diferitelor stiluri de muzică. Sample-urile mai pot fi modificate chiar și în ultimul moment, deoarece acestui program îi putem atașa un wave editor (pe care ți-l poți alege încă de la instalare). Global, se poate spune despre Vienna Sound Font că ar trebui să fie nelipsit de pe calculatorul (cu condiția să aibă o placă de sunet produsă de CREATIVE LABS) unui pasionat de muzică, program ce aduce o mare personalizare a sunetului-ului.



Fiecare sample folosit la structura băncilor de instrumente poate fi repetat la infinit la apăsarea unei clape prin opțiunea LOOP.



Efectele beneficiază de casete de dialog cu reprezentare grafică.

HEADLINE STUDIO

Preț: N/A
Producător: Creative Labs
Ofertant: În pachetele SB Live
Distribuitor: N/A

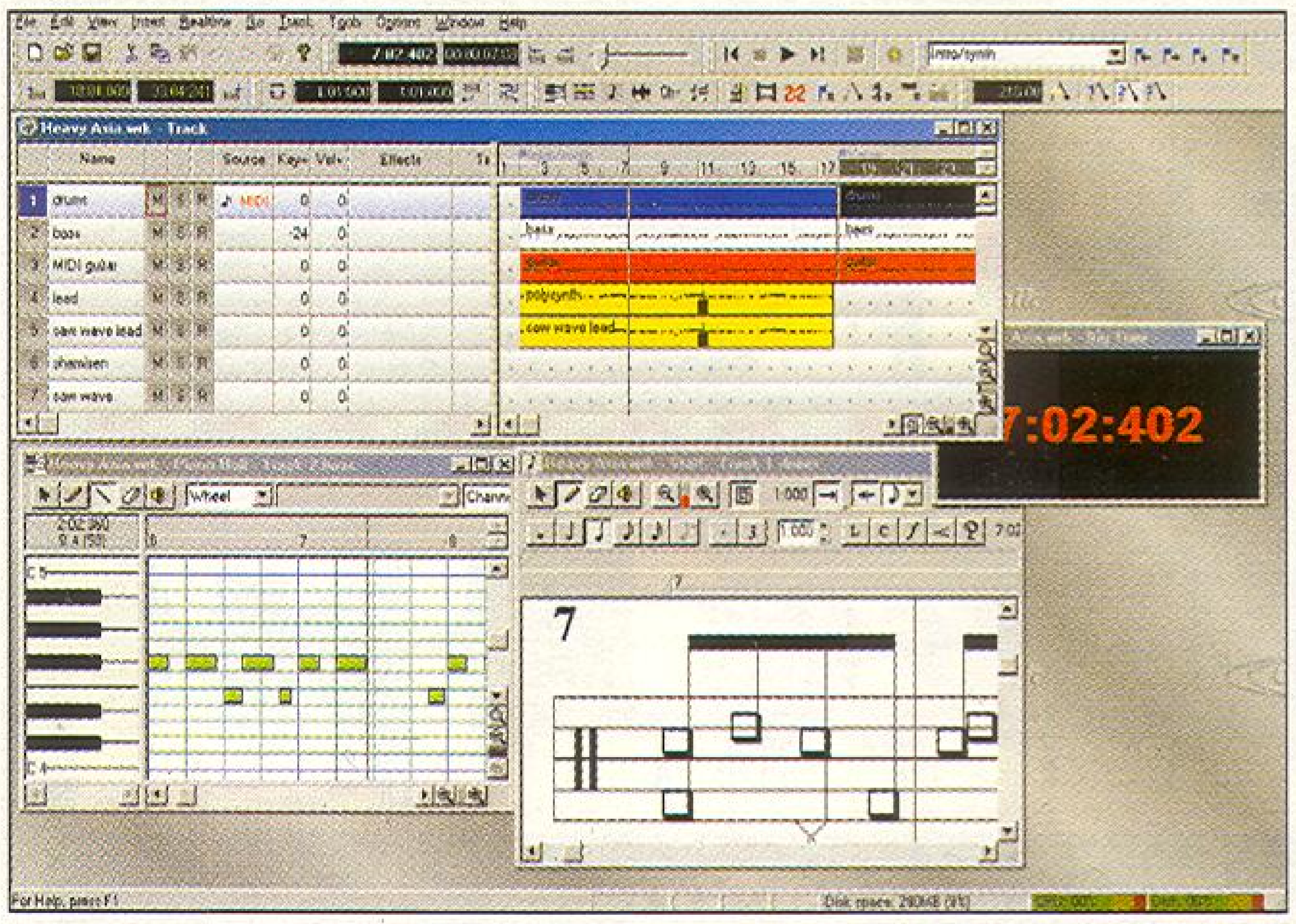
CARACTERISTICI

-Realizare fișiere soundfont.
-6 grupe efecte: pitch, effects, volume envelope, modulation envelope, modulation LFO și vibrato LFO

★★★☆☆

CAKEWALK PRO AUDIO 9

Noutatea vine de la bine cunoscutele aplicaţii Studio Wave, unde aparatură de mii de dolari este reprezentată în mod virtual însă cu toate facilităţile pe care le au cele reale.



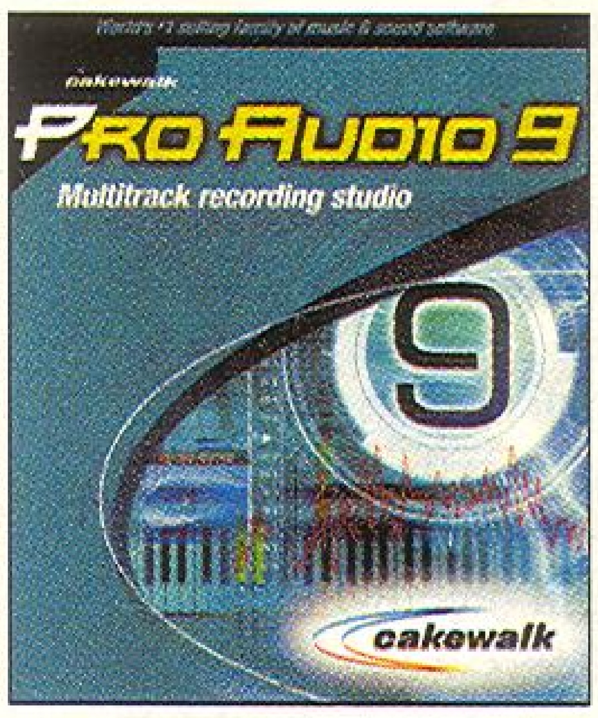
Interfaţa este foarte puţin schimbată faţă de versiunile anterioare.

DETALII

Tip program
Editare audio

Complexitate
Medie

Redactor
Remus Gradin

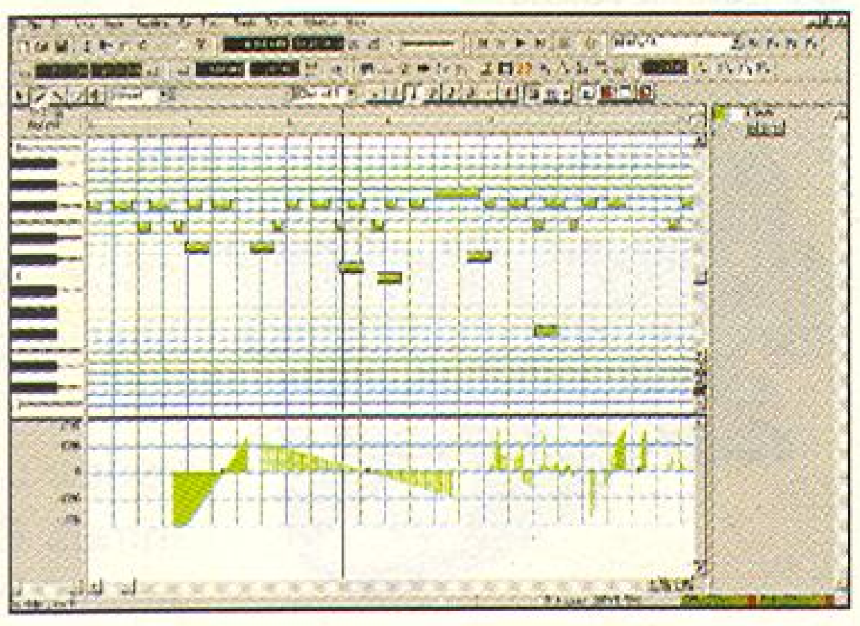


La sfîrşitul anului 1999, echipa de la Twelwe Tone Systems a lansat versiunea 9 a deja renumitului Cakewalk Pro Audio, prezentat la apariţia versiunii 8 în urmă cu cîteva luni şi de noi în revistă. Încă de atunci cei care nu îl cunoşteau au aflat despre el că este un foarte popular program de editare muzicală folosit atît de începători, cît şi de avansaţi la realizarea oricărui gen muzical, datorită posibilităţii de a aplica foarte multe efecte (sunt descoperite automat toate plug-in urile audio din calculator), lucrului simultan MIDI - WAVE. De altfel, deja de la versiunea 8, au apărut efectele aplicabile MIDI de tip arpegiator, cuantizare, ecouri, delay, în paralel cu îmbunătăţirea efectelor audio. Evident faţă de versiunile 7 sau 6, versiunea 9 aduce o îmbunătăţire la parametrii de calitate ai sunetului: rata de samplare (frecvenţa) la 96000Hz şi o rezoluţie de 24 de biţi, parametrii suportaţi însă numai în cazul existenţei unei plăci de sunet adecvate.

Primul lucru care l-am observat la prima vedere diferit faţă de Cakewalk Pro Audio 8 este existenţa unei aplicaţii tunner ce analizează semnalele primite la intrarea în placa de sunet, iar în condiţiile existenţei acelui semnal, aplicaţia tunner îl reprezintă grafic pe o scală (folosit în special la configurarea instrumentelor General MIDI, alături de scala gradată se află un indicator care în urma apăsării unei clape dă informaţii dacă este corectă, mai ascuţită sau mai joasă).

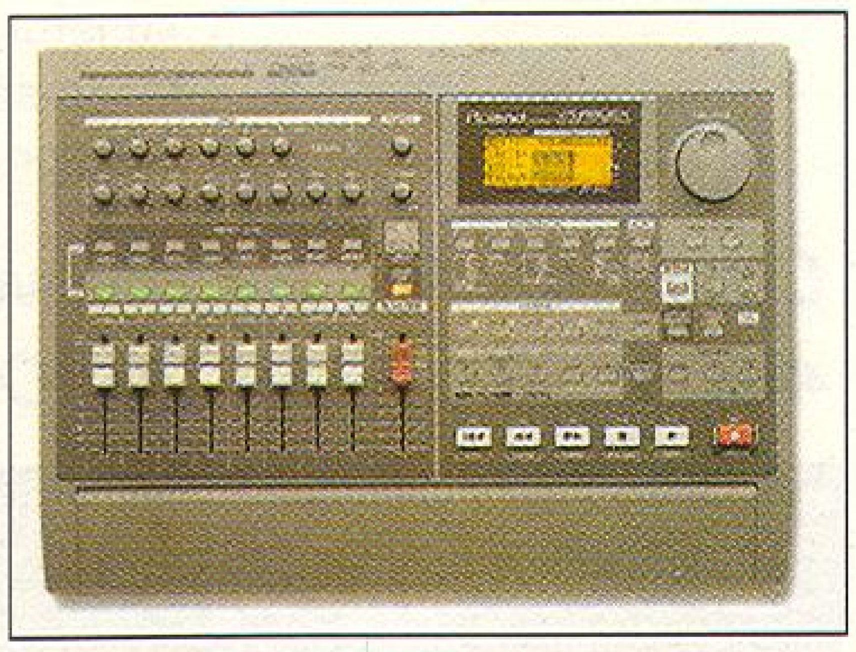
Alt lucru interesant este acela că la editarea track-urilor MIDI cu opţiunea Pianno roll, pînă la versiunea 8, inclusiv, dacă trebuia să treci pe alt track să lucrezi, erai nevoit să ieşi din opţiune, să selectezi track-ul dorit şi să reporneşti Pianno roll; acum mai nou opţiunea în cauză poate opera în acelaşi timp cu toate track-urile fără a mai fi nevoie să o părăseşti.

Adevărata noutate vine însă de la cunoscutele aplicaţii Studio Wave, unde aparatură de mii de dolari este reprezentată în mod virtual, însă cu toate facilităţile pe care le au cele reale. Acest lucru este permis şi utilizatorului care poate realiza şi el după bunul plac instrumentaţia virtuală dorită, însă de la o versiune la alta, echipa de programatori (fie colaboratori sau dezvoltatori) ne furnizează altele noi, mereu în pas cu cele reale de pe piaţă. Poza din articol reprezintă multi-track-ul Roland VS 880 (ce este realizat încă din versiunea 7) prin comparaţie faţă de o variantă reală mai nouă Roland VS 880 EX (de altfel, chiar într-un număr din vară am prezentat un astfel de multitrack). În rest prea mult nu este diferit faţă de versiunea 8, interfaţa rămînînd asemănătoare.





Versiunea virtuală a multitrack Roland VS880.



Versiunea reală a multitrack Roland VS880EX.

Primul lucru care se observă la prima vedere diferit faţă de Cakewalk Pro Audio 8 este existenţa unei aplicaţii tunner ce analizează semnalele primite la intrarea în placa de sunet.

CAKEWALK PRO AUDIO 9

Preţ: N/A
Producător: Twelwe Tone Systems
Ofertant: N/A
Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI

- editare audio.
- foarte folosit atît de avansaţi cît şi de începători.
- instrumente virtuale.

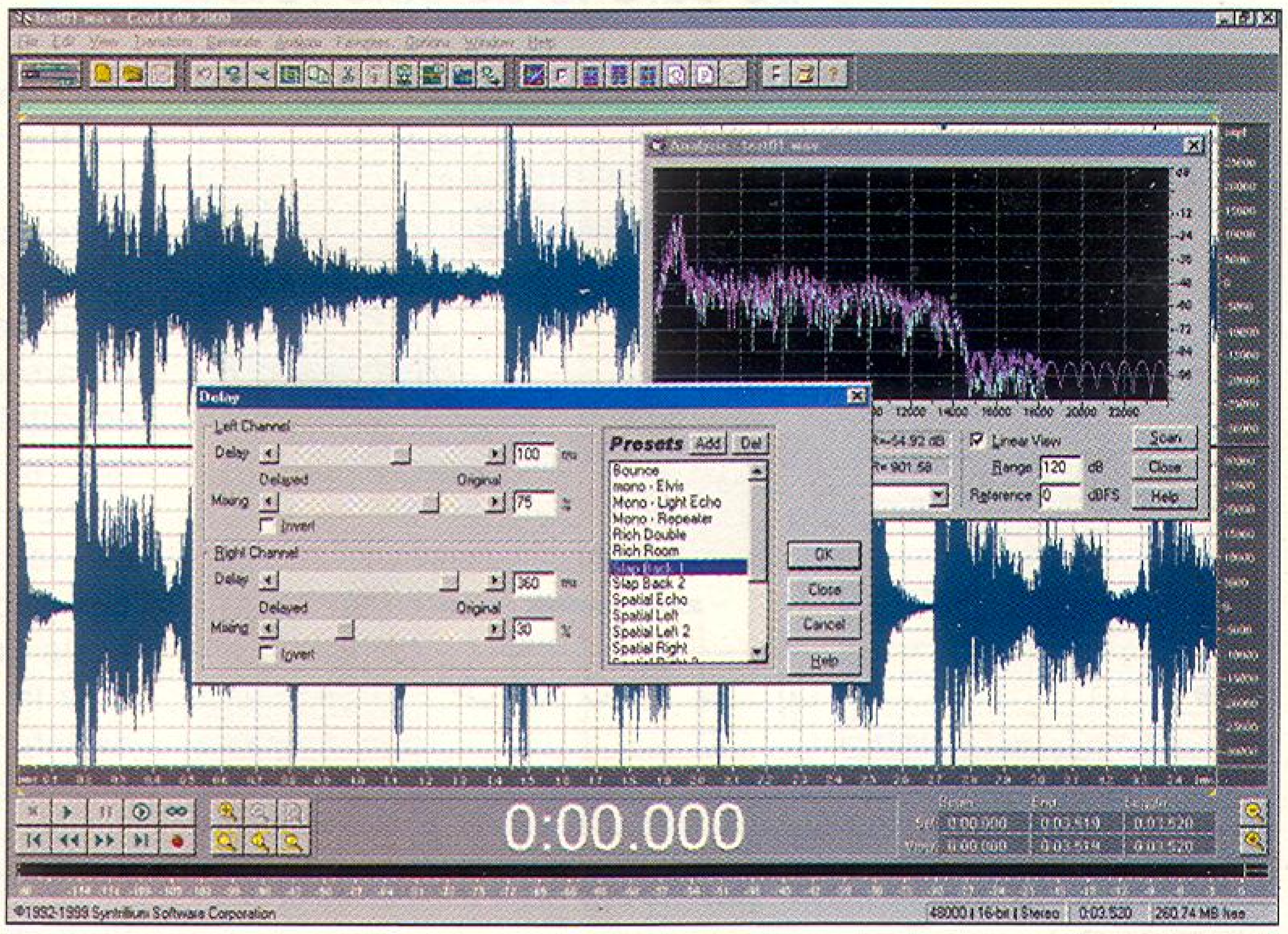
★★★★½

COOL EDIT 2000

Față de alte editoare wave disponibile la prețuri mult mai mari, Cool Edit 2000 este mult mai rentabil prin prisma raportului preț-calitate.

DETALII
Tip program
Editare audio
Complexitate
Ridicată
Redactor
Remus Gradin

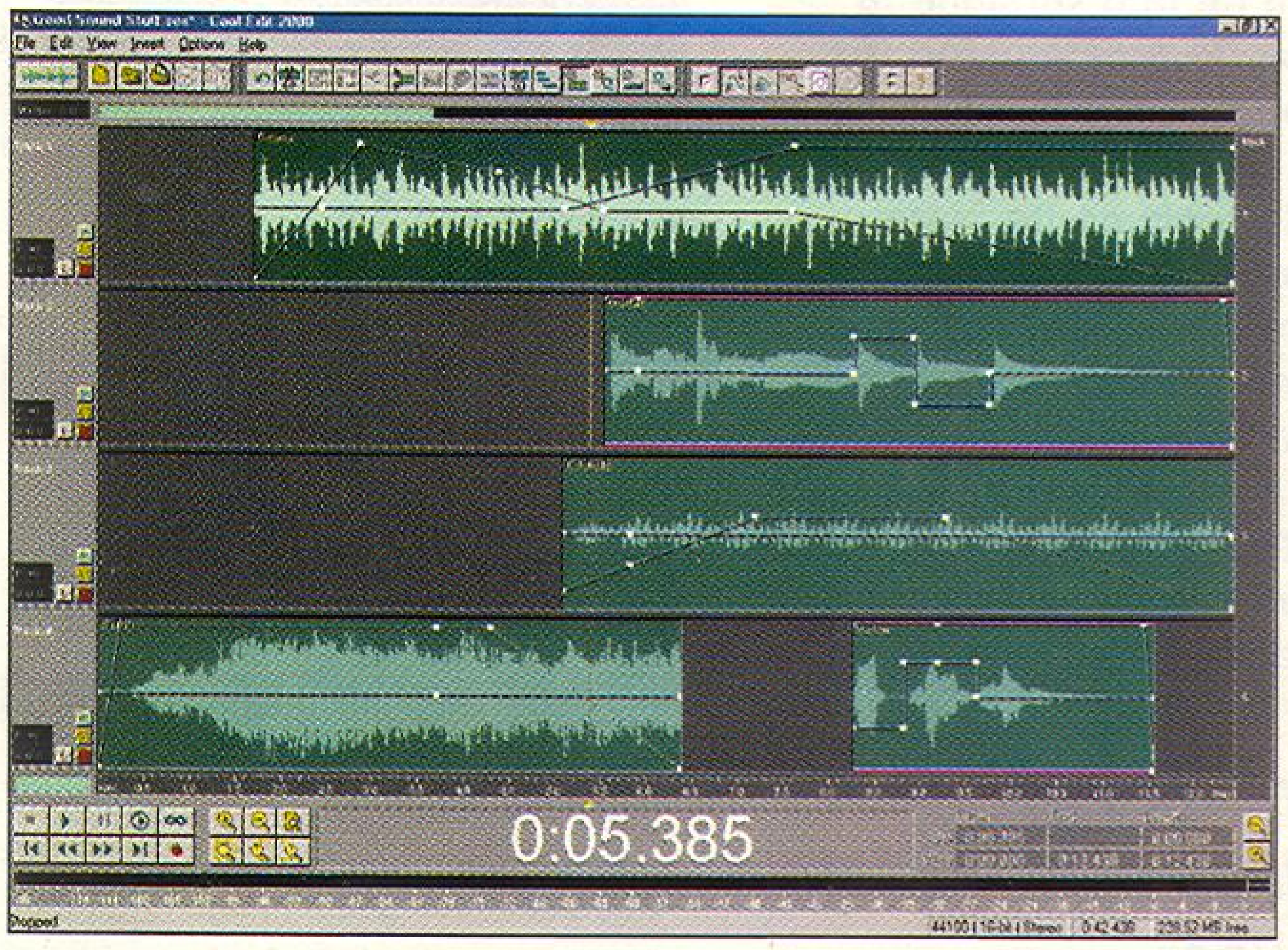
După ce în urmă cu cîteva numere am prezentat Pro versiunea 1.2, tot de la Syntrillium vom prezenta acum Cool Edit 2000. Articolul nu va fi unul preponderent comparativ în ceea ce privește calitatea soft-ului între cele două versiuni datorită faptului că Cool Edit Pro este o versiune mai vastă ce costă aproximativ 400$, iar Cool Edit 2000 este cea destinată publicului larg cu prețuri variind între 39$ și 98$. Vom vedea doar ce are în plus sau în minus Cool Edit 2000 față de varianta Pro. Varianta 2000 oferă mai puține formate audio de deschis sau salvat decît Pro, însă acest lucru nu reprezintă un impediment, formatele lipsă nefiind printre cele mai des utilizate la ora actuală. Calitatea sunetului este generată de parametrii deja cunoscuți: rata de samplare la 96000Hz și rezoluția de 32 biți, parametrii ce sunt asemănători cu cei oferiți de versiunea Pro. Meniul Edit a rămas neschimbat, cu posibilitatea de a găsi și marca beat-urile pe o bucată de melodie înregistrată (opțiunea Auto-cue), de convertire de la diverse niveluri de calitate a sunetului etc. Deosebirile mai mari încep să apară din zona efectelor, filtrelor și plugin-urilor. Plugin-urile



La prima vedere nu arată diferit de Cool Edit Pro.

DirectX nu mai sunt găsite, celelalte efecte: Amplitude, Delay Effects, Filters, Noise Reduction, Special și Time/Pitch fiind prezente însă cu mai puține variante aplicabile și mai puține presetări. De exemplu efectele de delay de la varianta Pro: chorus, delay, echo, echo chamber, flanger, full reverb, multitap delay, reverb, sweeping phaser, în mai noua variantă 2000, au devenit: delay, echo, echo chamber, flanger, reverb. Cool Edit 2000 nu vă lasă fără deja cunoscuta analiză în frecvență și partea statistică, grupate în meniul Analyze. Un lucru destul de interesant îl reprezintă posibilitatea de a crea și utiliza în editare scripturi (format scp). Aceste scripturi ce devin disponibile (după ce ai deschis deja un nou fișier audio pe care să fie aplicate) din meniul Options și comanda Scripts&Batch processing. Scripturile permit ca o serie de acțiuni repetitive să fie realizate doar prin rularea lor. Ca exemplificare am putea da o aplicare de vreo patru, cinci efecte la mai multe fișiere audio. Versiunile de Cool Edit 2000 sunt fără partea de multitrack (parte care era integrată în varianta PRO) care aici se prezintă sub forma unui plug-in (Studio Plug-in) pentru care utilizatorul trebuie să mai plătească 49$. Acest plug-in oferă un multitrack pe 4 piste, ce permite mixarea, aranjarea și editarea mai multor fișiere audio. Utilizarea sa (partea multitrack) este foarte simplă, aproape intuitivă și nu necesită o instruire prea profundă. Cool Edit 2000 există pe piață în mai multe variante: Full Version (suportă Studio plug-in), Lite Version (nu suportă Studio plug-in, MP3 -uri, nu are multe din efecte). Totuși față de alte editoare wave disponibile la prețuri mult mai mari, Cool Edit 2000 este mult mai rentabil prin prisma raportului preț-calitate.

Cool Edit Pro este o versiune mai vastă care costă 400$, Cool Edit 2000 este varianta destinată publicului larg.



Așa arată Studio Plug-in cu multitrack-ul pe 4 piste.

COOL EDIT 2000

Preț: 39 - 98$
Producător: Syntrillium
Ofertant: N/A
Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI
- editor audio.
- efecte la nivel înalt.
- pentru publicul larg.

★★★★☆

DETALII

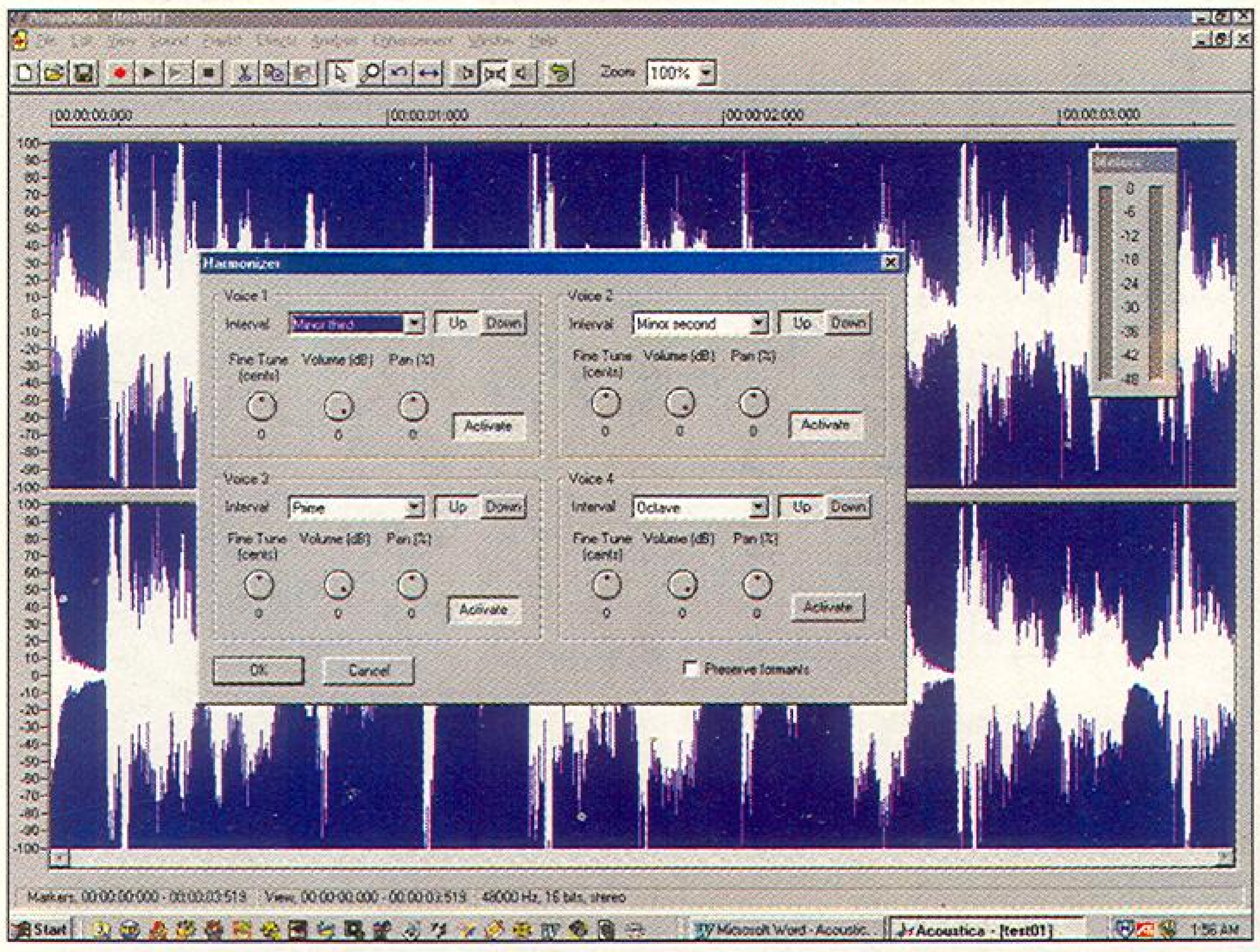
Tip program
Editare audio
Complexitate
Medie
Redactor
Remus Gradin

ACOUSTICA 2.0

Programul nu se ridică cu mult peste editorul Wave Studio din pachetul de soft de la SB LIVE.

Chiar numele programului sugerează faptul că este vorba de un program de editare audio, iar cifra 2.0 îmi spune clar că am pierdut prima versiune, deoarece, de ce să nu recunosc, aceasta este prima versiune care îmi cade în mînă din acest program.

Acoustica este la origine un program produs la Oslo, în Norvegia, care poate fi achiziţionat "doar" pentru 49 Euro. Posibilităţile sale de lucru sunt limitate de o rată de samplare maximă de 48000 Hz (calitate DAT, zic cei care l-au produs) şi o rezoluţie de 16 biţi, însă şi de faptul că fişierele care pot fi deschise sau salvate au extensiile minim posibile (wave, pcm, au). Programul beneficiază de clasicile efecte: delay, reverb, flanger, reverse, chorus, iar ca un lucru mai deosebit se remarcă harmonizer ce permite mixarea de patru variante (numite voci) ale unei aceleiaşi bucăţi selectate, fiecărei voci putînd a i se modifica intervalul de transpunere, volumul, plasamentul sursei sonore în boxe (pan), cam acelaşi lucru făcîndu-l şi transpose însă numai pe o voce. Curios este faptul prezenţei într-un soft atît de simpluţ pe cît este Acoustica, a analizei în domeniile timp, frecvenţă sau în domeniul combinat frecvenţă - timp (prezentată sub formă de grafic la diverse rezoluţii, folosind diverse funcţii şi modele de reprezentare), analiză care este prezentă în majoritatea programelor de renume (Sound Forge, Cool edit). Revenind însă la normal, programul nu se ridică cu mult peste editorul Wave Studio din pachetul de soft de la SB LIVE acesta din urmă neavînd practic atît de multe efecte aplicabile, dar care costă cam la fel cu Acoustica 2.0 însă mai primeşti şi o placă de sunet.



Bine cunoscuta arhitectură de wave editor cu caseta de dialog a efectului HARMONIZE...

ACOUSTICA 2.0

Preţ: 49 Euro
Producător: N/A
Ofertant: N/A
Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI

- editare wave
- efecte cunoscute.
- nu se evidenţiază.

★★½☆☆

MP3-2000

Asemănarea cu Winamp a MP3 2000 se transformă, pe măsură ce rulezi programul, în deosebire.

DETALII

Tip program
Player MP3
Complexitate
Scăzută
Redactor
Remus Gradin

Deşi este un banal player de mp3-uri şi el face parte din programele specifice multimedia, deci poate fi comparat şi apreciat. Comparaţia pe care pot să o fac este cu Winamp, prezent pe toate computerele dotate cu placă de sunet. Asemănarea cu Winamp a MP3 2000 se transformă, pe măsură ce rulezi programul, în deosebire. MP3 2000, poate gestiona playlist-uri PLS sau M3U, este dotat cu grafic equalizer ce are presetate deja cîteva posibilităţi de reglare (High bass, Low bass etc.). Ca şi la alte playere, există posibilitatea schimbării formei şi a skin-ului, opţiune pentru Direct sound (cu un grad de încărcare mai mică a procesorului) sau Wave Driver (pentru o calitate mai mare a sunetului). În concluzie, MP3 2000 este mai slab ca Winamp şi prin partea grafică (unde ar mai fi destul de lucru-arată ca un pager) însă şi prin lipsa posibilităţii de a utiliza plugin-uri, lucru scuzabil prin faptul că MP3 2000 se află abia la prima versiune.



MP3-2000

Preţ: free
Producător: N/A
Ofertant: N/A
Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI

- player MP3.
- are equalizer.
- variantă pentru încărcare procesor sau calitate.

★★☆☆☆

MICROSOFT OFFICE 2000

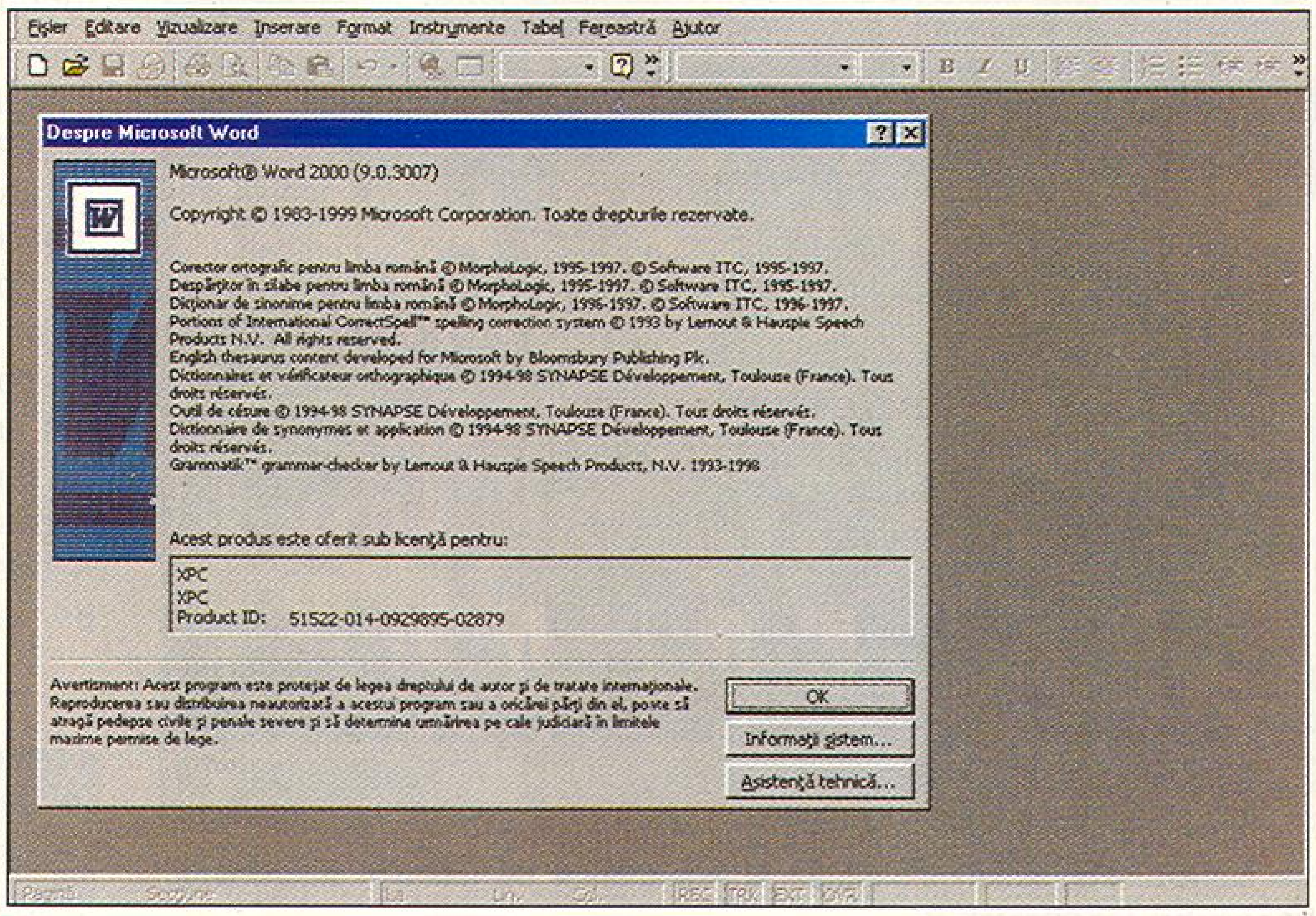
O adevărată noutate pentru piața românească, fiind primul produs software cu adevărat de mare anvergură tradus aproape integral în limba română.

DETALII

Tip program
Office

Complexitate
Medie

Redactor
Alex Bartic



Se remarcă interfața în limba română, care ușurează destul de mult utilizarea programelor, chiar dacă inițial pare mai ciudat.

Help-ul a fost tradus în noul format html adoptat de MS și îmbunătățit, în sensul că utilizează un sistem online update-uit cu ultimele informații.

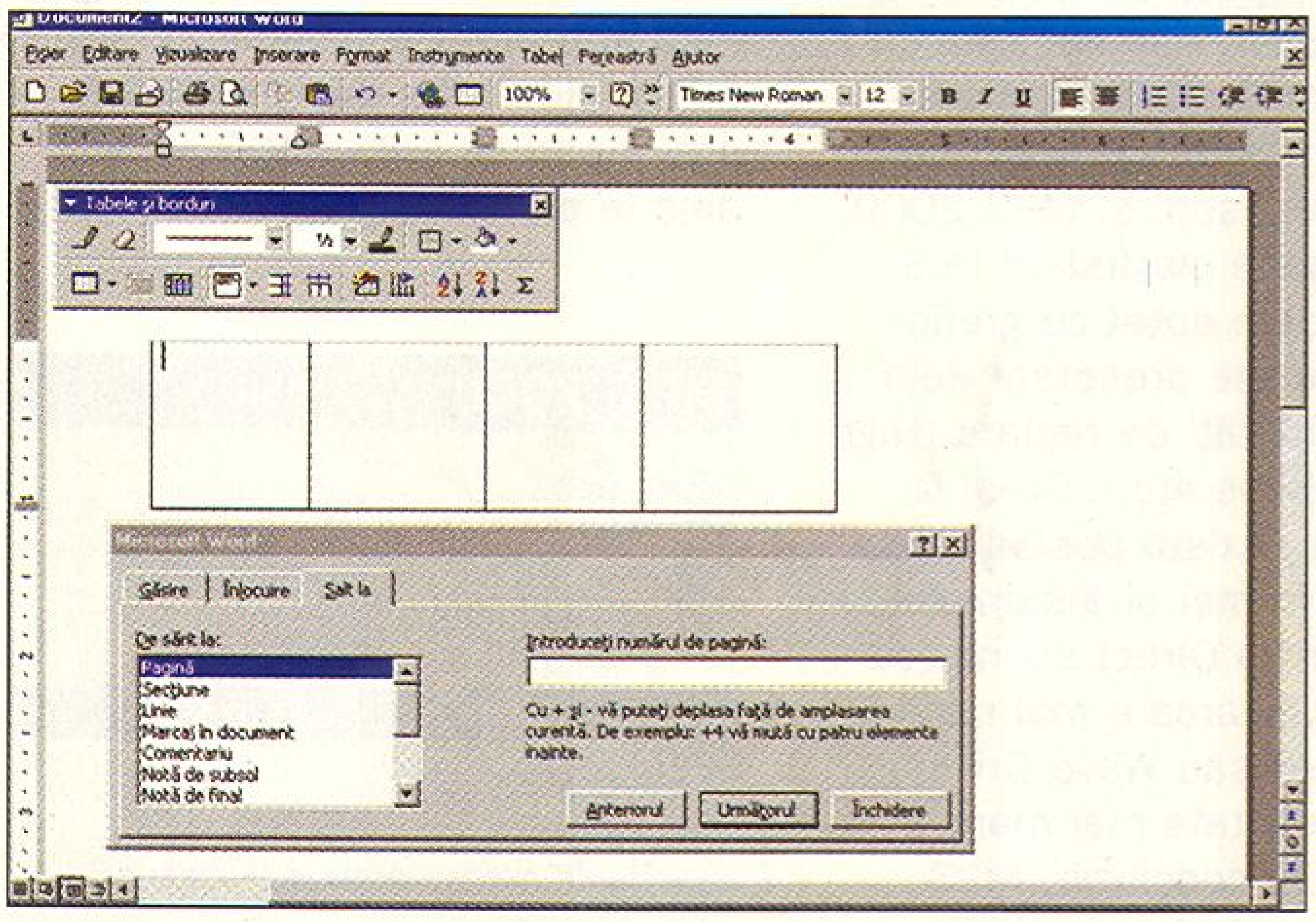
Microsoft Office 2000 este o adevărată noutate pentru piața românească, fiind primul produs software cu adevărat de mare anvergură tradus aproape complet în limba română. Acest lucru poate să pară cunoscătorilor de limba engleză ca un lucru fără rost, dar el nu face decît să recunoască potențialul pieței românești și reprezintă o încurajare pentru cei care au reticențe în utilizarea unor asemenea programe datorită necunoașterii unei limbi străine de largă circulație.

În Office 2000 Microsoft a integrat trei principii considerate esențiale pentru creșterea productivității: o mai ușoară manipulare a software-ului, unelte mai eficiente pentru luarea deciziilor și integrarea suportului pentru formatele specifice web-ului.

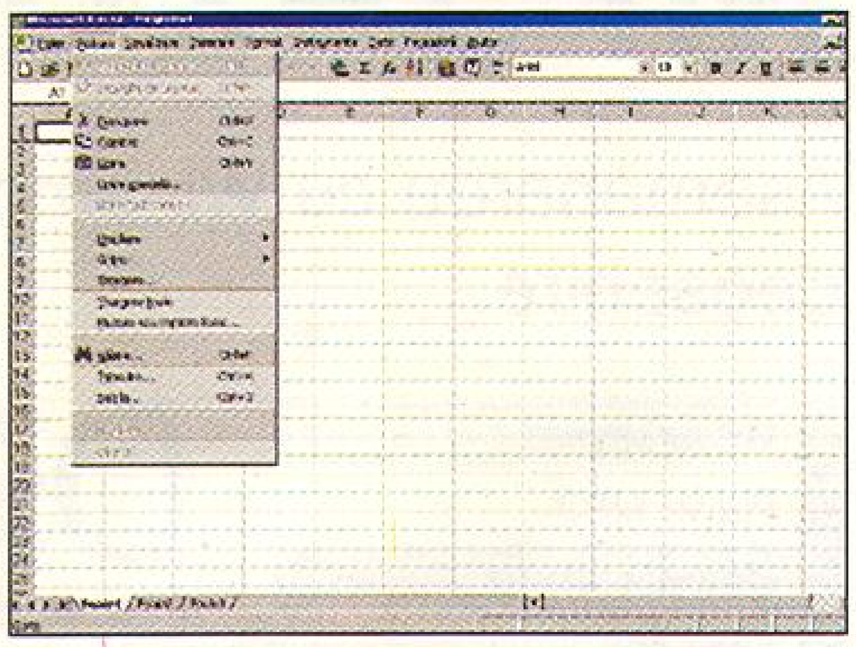
Pachetului Office i s-a reproșat întotdeauna spațiul foarte mare ocupat pe hdd-urile clienților și mai ales modul în care acesta este utilizat pentru stocarea unor informații deloc sau foarte rar folosite. O2K vine cu un concept nou, numit Install on Demand. Acesta are mai multe opțiuni, fiind posibilă rularea anumitor aplicații și componente de pe CD, instalare pe hdd sau pur și simplu instalare la prima utilizare. Astfel, O2K instalat normal ajunge să ocupe circa 160MB pe hdd dar această economie de spațiu are și părțile ei negative deoarece adesea, în mijlocul unei operațiuni, programul spune că nu găsește o anumită componentă și se apucă să o instaleze de pe CD.

Meniurile personalizate sunt principalul pas în ușurarea utilizării produsului. Marea majoritate a aplicațiilor mari din ziua de azi au zeci de opțiuni în meniuri, inundînd utilizatorul cu tot felul de facilități pe care acesta nu le folosește. MS a mers pe o altă cale, integrînd în O2K, care și așa are o interfață destul de aerisită, meniuri și toolbar-uri personalizate. Programul învață care din facilitățile sale sunt cel mai des utilizate și ascunde restul, în spatele unei mici săgeți verticale.

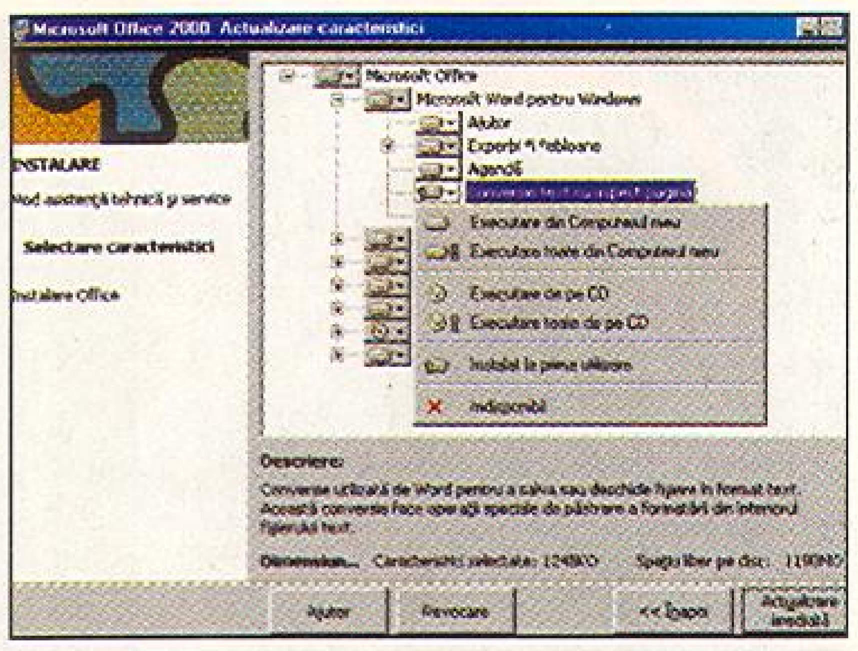
Meniurile de Open și Save au fost și ele modificate, fiind adăugată în partea dreaptă o zonă de locații care conține ultimele fișiere manipulate, My Documents, Favorites, Desktop și



Noul sistem de "desenare" al tabelelor simplifică realizarea acestora în mod substanțial.



Deși în aparență un program simplu, Excel are o mulțime de opțiuni "sub capotă"



Se remarcă opținile Install on demand-ului.

Outlook 2000

Noua variantă a Outlook-ului reușește să colaboreze mai bine cu Word-ul la editarea mesajelor și în general se mișcă mai bine, fiind ceva mai stabil. Microsoft-ul însă a îngrămădit o mulțime de funcții de agendă și scheduler pe care doar un maniac al computerului sau un om de afaceri îndrăgostit de laptop-ul său ar putea ajunge să le folosească din plin. În rest Outlook este net superior fratelui său mai mic, Outlook Express, dar parcă aș fi preferat o variantă care să le combine pe amîndouă și eventual să se miște cu viteza celui din urmă.

Web Folders.

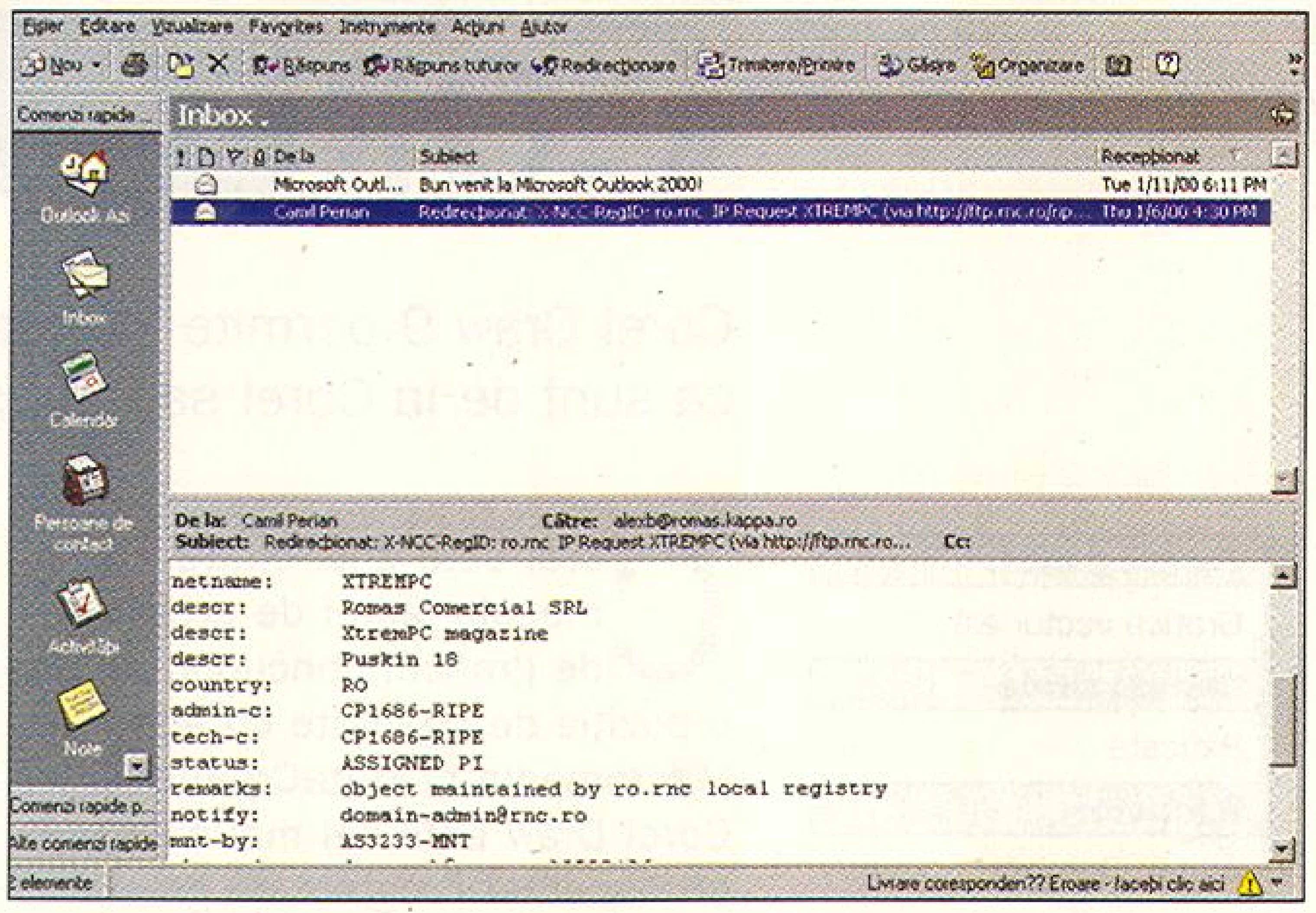
Help-ul a fost tradus în noul format html adoptat de MS și îmbunătățit în sensul că utilizează un sistem online update-uit cu ultimele informații. Office Assistant, Aka Clippit, poate fi configurat după dorință și înlocuit cu un alt model animat, dar nu poate fi dezactivat decît după ce a fost ascuns de trei-patru ori. O altă facilitate nouă și interesantă este Collect & Paste, sau clipboard-uri multiple. Astfel utilizatorul poate să copieze pînă la 12 secțiuni din documentul sursă înainte de a fi silit să le pasteze în cel destinație, existînd cîteva opțiuni legate de modul în care este făcut acest lucru.

Integrarea în web a fost realizată prin transformarea html-ului în format universal în cadrul Office-ului. Deși toate componentele acestuia sunt capabile să deschidă și să salveze documente tip html trebuie totuși reținut că un editor specializat scoate întotdeauna rezultate superioare O2K-ului. Web Integration este privit ca o modalitate de a publica rapid documente în cadrul Intranet-ului unei firme, ușurînd manipularea și accesarea acestora, și mai puțin ca o sursă de pagini html pentru Internet, unde anumite programe sunt chiar incompatibile cu documentele salvate de Office.

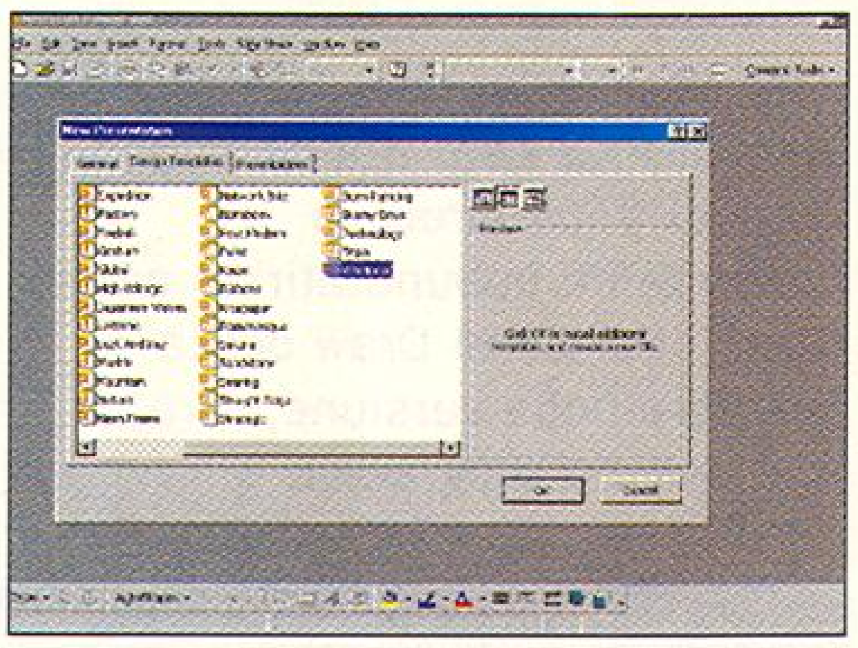
Pachetul Office 2000

Professional conține Word, Excel, Access, PowerPoint și Outlook la care se adaugă cîteva instrumente mai puțin importante și filtrele pentru export și import în și din diverse formate. Deși nici unul dintre aceste programe nu reprezintă o noutate, totuși diversele modificări și elementele nou adăugate le cresc mult funcționalitatea.

După experiența negativă cu Office 97, ale cărui .doc-uri erau incompatibile cu cele din Office95, Microsoft s-a decis să păstreze compatibilitatea cu variantele anterioare, deci este foarte posibil ca într-o singură firmă să coexiste și Office 97 și Office 2000. Avantajele acestuia din urmă sunt totuși destul de importante chiar dacă nu vitale. Dicționarul și meniurile în limba română, deși par ciudate inițial, în timp încep să-și dovedească utilitatea, ajutînd utilizatorul mediu și începător.



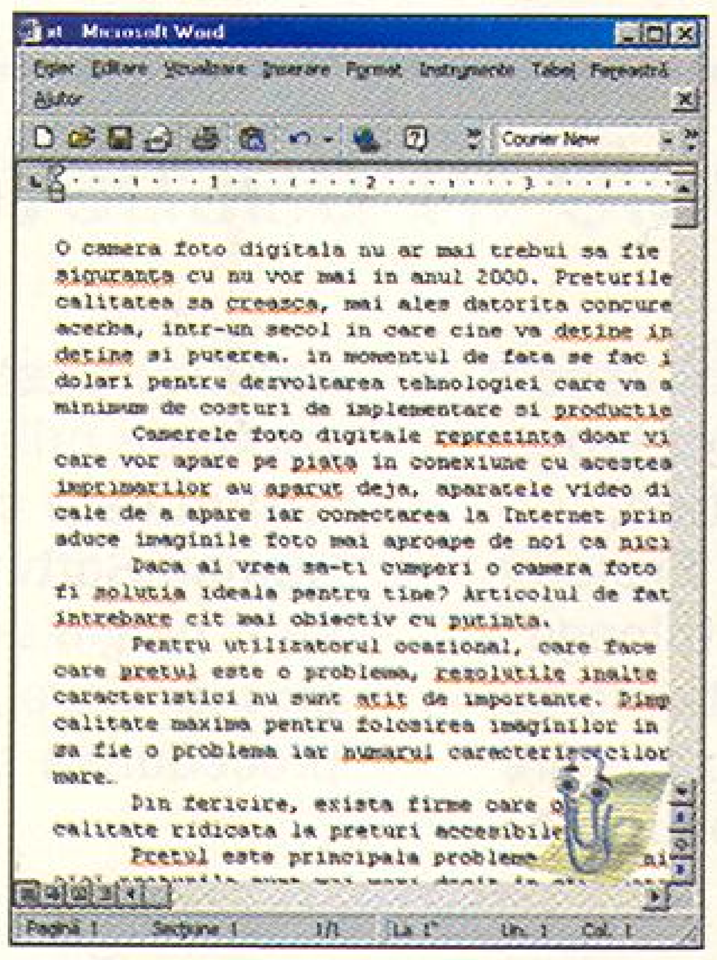
Outlook-ul este în același timp un program complet dar și foarte aglomerat. Un pic prea multe opțiuni.

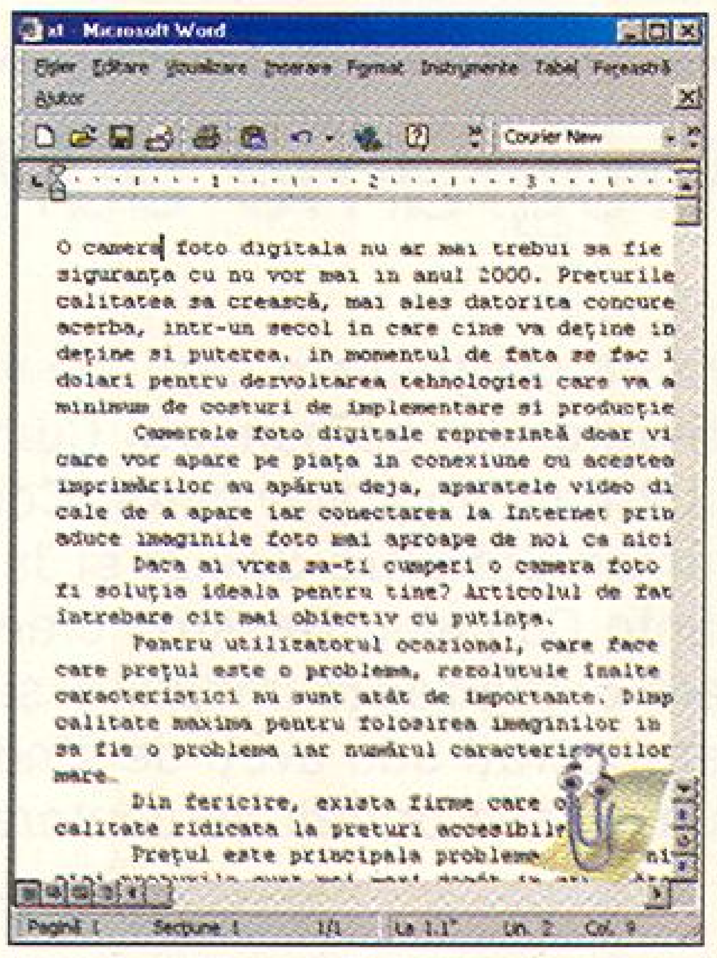


Access și Powepoint sunt cele două programe netraduse.

Îmbunătățirile aduse Word-ului sunt destul de multe dar o să mă opresc aici doar asupra cîtorva mai importante. Principalul lucru pe care l-am așteptat de la varianta românească a Word-ului a fost un spellchecker funcțional și dotat cu un dicționar bogat. Din nefericire, aceste componente ale Word-ului deși există au totuși cîteva probleme, dicționarului lipsindu-i anumite cuvinte destul de utilizate. Spellchecker-ul după ce s-a instalat de pe CD a binevoit să seteze limba pe franceză, rezistînd cu succes la orice încercare de trecere pe lb. română. O altă problemă destul de normală este că Office 2000 nu vede decît diacriticele din fonturile românești care respectă standardele MS, neînțelegîndu-se cu cele utilizate de alte programe.

Alt element interesant este modul mult mai flexibil în care utilizatorul crează tabele, avînd un adevărat meniu de desenat la îndemînă.





MS OFFICE 2000

Preț: N/A
Producător: Microsoft
Ofertant: Microsoft
Distribuitor: Microsoft

CARACTERISTICI

-Meniuri în limba română
-Clipboard multiplu

Corel Draw 9

Corel Draw 9 permite interacţionarea cu mai multe programe şi tipuri de documente, fie că sunt de la Corel sau nu, sau chiar dacă sunt de pe o altă platformă (Macintosh).

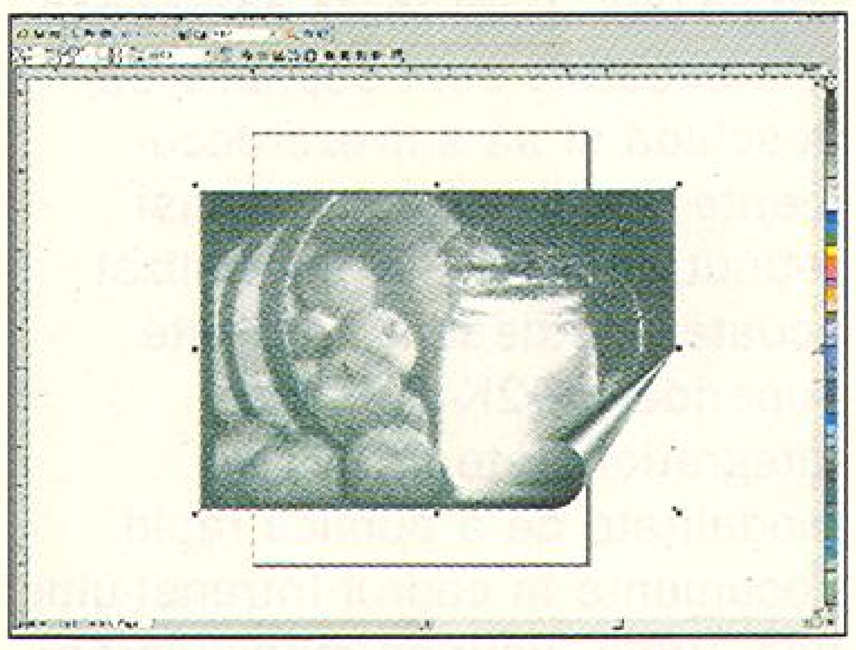
DETALII

Tip program
Grafică vectorială.

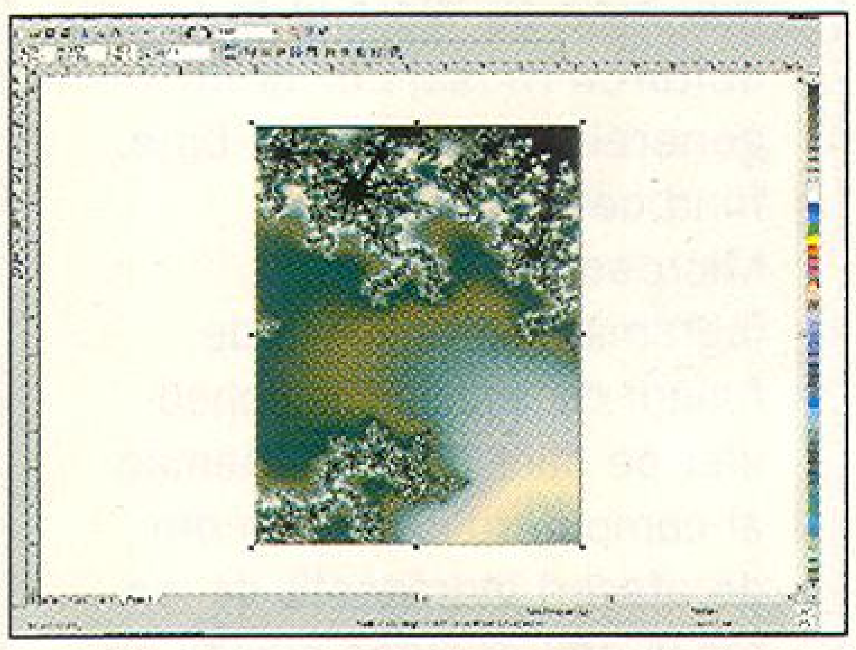
Complexitate
Ridicată

Redactor
Adrian Dorobăţ

Corel este unul dintre mogulii pieţei de programe de grafică, concurînd de pe o poziţie de egalitate cu Adobe, Macromedia şi MetaCreations. Iar Corel Draw este cel mai cunoscut şi respectat program de grafică vectorială, fiind instrumentul preferat de lucru pentru numeroase firme de design din întreaga lume şi subiectul multor cărţi de specialitate. Bazîndu-mă pe faptul că este atît de cunoscut, voi trece direct la prezentarea îmbunătăţirilor aduse pachetului Corel Draw odată cu cea de-a noua versiune, fără să mai descriu programul.



Efectele pentru bitmap-uri nu sunt prea deosebite...

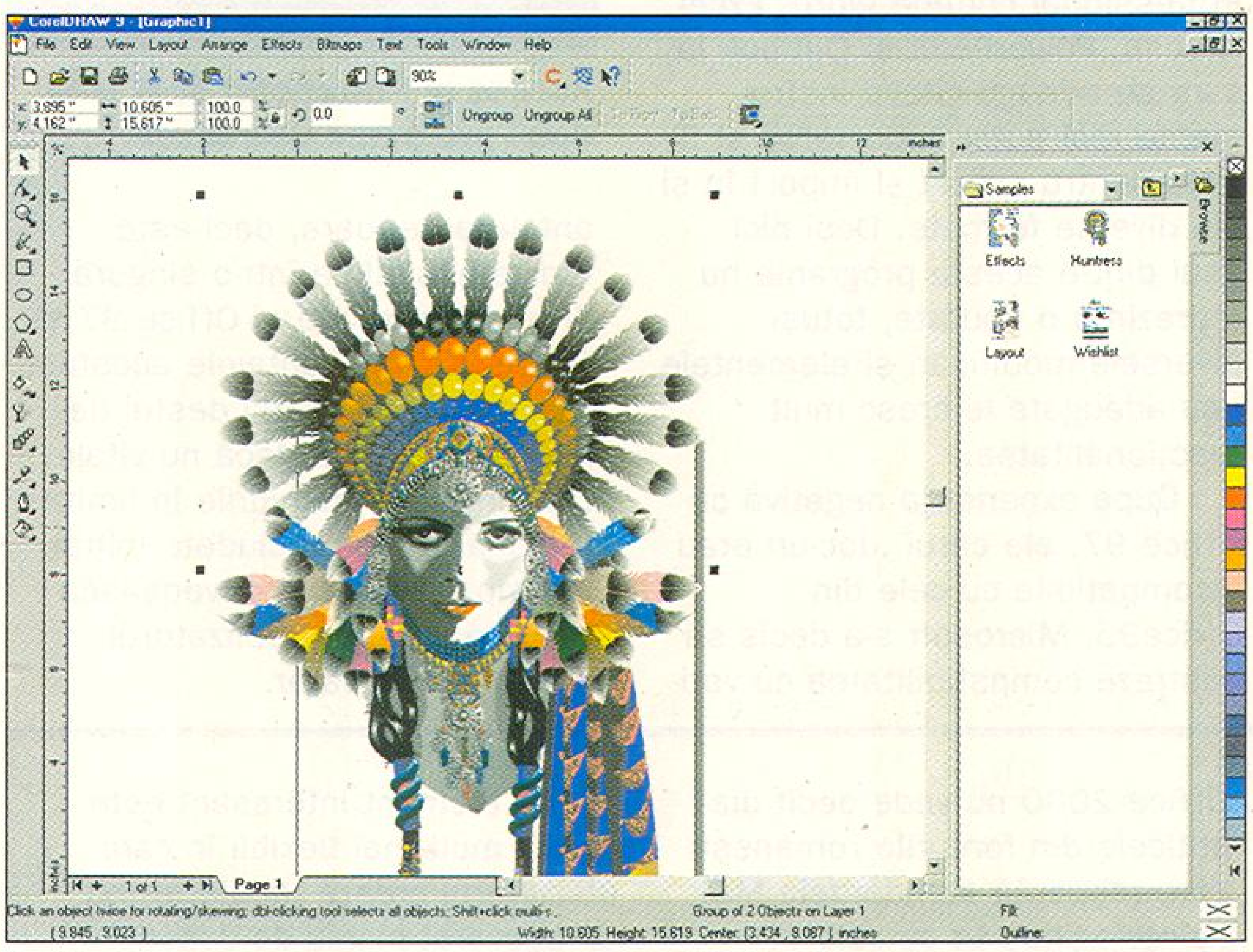


... Iată totuşi o excepţie

Corel Draw

În primul rînd, Corel a dezvoltat interfaţa, reuşind să păstreze look-ul caracteristic al programului: ferestrele de lucru pot fi plasate fie vertical în dreapta ecranului, fie deplasate şi combinate după dorinţă prin docking, se pot utiliza mai multe palete de culoare în cadrul aceluiaşi document şi este posibil să ataşaţi sunete pentru diferitele evenimente care au loc în cadrul programului. Corel Draw 9 permite interacţionarea cu mai multe programe şi tipuri de documente, fie că sunt de la Corel sau nu, sau chiar dacă sunt de pe o altă platformă, în speţă Macintosh. În plus, fereastra Link Manager ţine evidenţa referinţelor externe programului, de pe acelaşi calculator, din reţea sau de pe Internet. Corel Draw poate prelua imagini de la peste 120 de modele de camere foto digitale şi poate transfera fişiere către ele. Imaginile mai pot fi exportate direct în format PDF, pentru a putea fi schimbate cu uşurinţă prin Internet.

În materie de instrumente grafice noi au apărut Mesh Fills, Enhanced Connector Line Tool şi

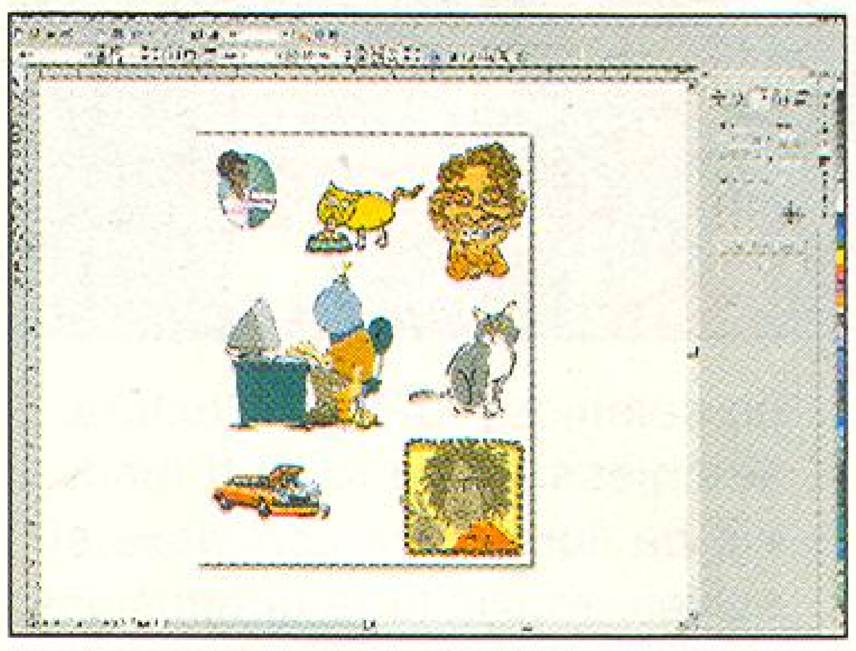


Sute şi sute de clipart-uri au fost puse de Corel pe un CD şi printate în interiorul unui manual ce însoţeşte pachetul.

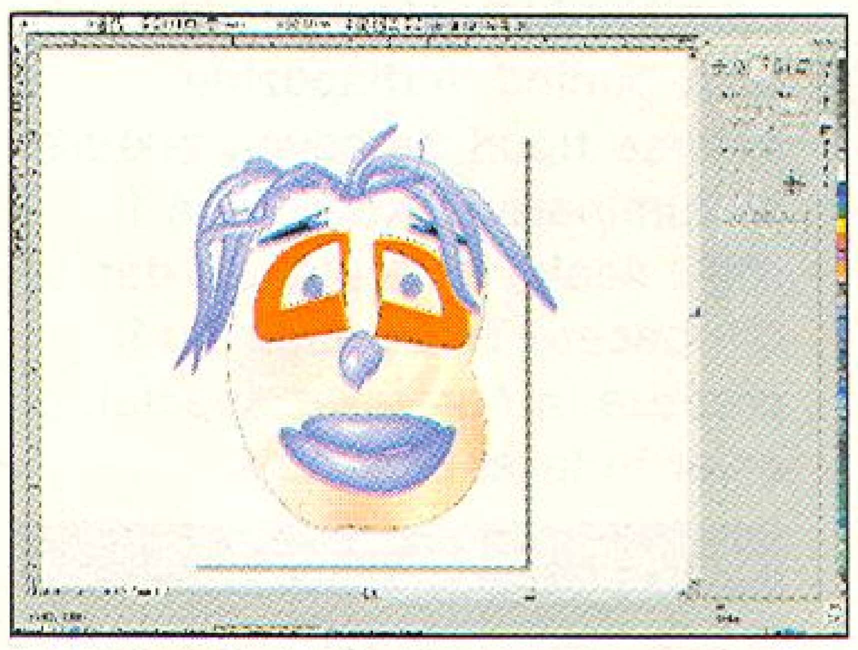
Programe adiţionale în pachetul Corel

Printre programele care fac viaţa mai uşoară utilizatorului se numără: Cumulus Desktop, Bitstream Font Navigator, Corel Texture, Human Software Squizz şi Julia Set Explorer. Canto Cumulus Desktop creează cataloage în care organizează imaginile şi clipart-urile cu care lucraţi sau aveţi de gînd să lucraţi. Are numeroase criterii de căutare şi moduri de sortare. Bitstream Font Navigator vă uşurează căutarea printre zecile de familii şi tipuri de fonturi care ocupă aproape 200 Mb pe CD. Human Software Squizz şi Julia Set Explorer sunt plugin-uri care produc efecte pe bitmapuri iar Corel Texture creează, evident, texturi, procedurale sau pe bază de bitmap-uri.

Interactive Contour Tool. Primul dintre ele foloseşte o meşă formată din mai multe puncte de control pentru a crea gradienţi de culoare cu tranziţii line, fără a mai fi nevoie să folosiţi mai multe obiecte de culori diferite şi cu diverse moduri de blending. Connector Line este utilă atunci cînd trebuie să creaţi un grafic ierarhic cu mai multe căsuţe conectate între ele. Dacă folosiţi această opţiune, atunci cînd deplasaţi o căsuţă, linia conectoare se va redesena automat pentru a acomoda schimbarea. Puteţi să deconectaţi căsuţa, să îi modificaţi conţinutul şi apoi să o reconectaţi la restul schemei. Cel din urmă tool creează forme concentrice în timp ce trageţi de mouse. Pe lîngă toate acestea a fost introdusă o funcţie de reducere a numărului de noduri, pentru a uşura editarea şi print-area, iar smoothing-ul pentru curbe, scalarea şi poziţionarea se pot face în timp real, prin intermediul unor cîmpuri numerice aflate la îndemînă. Pentru bitmap-uri au fost implementate o serie de noi efecte, dintre care merită amintite: Impressionist, Sketch Pad, Water Color, Frame, Stained Glass, Crystalize şi Weather. Tot la efecte noi intră şi opţiunea Perspective Shadow cu care se poate obţine iluzia de tridimensionalitate, plasînd umbra într-un plan neparalel cu cel în care se află obiectul care o produce.

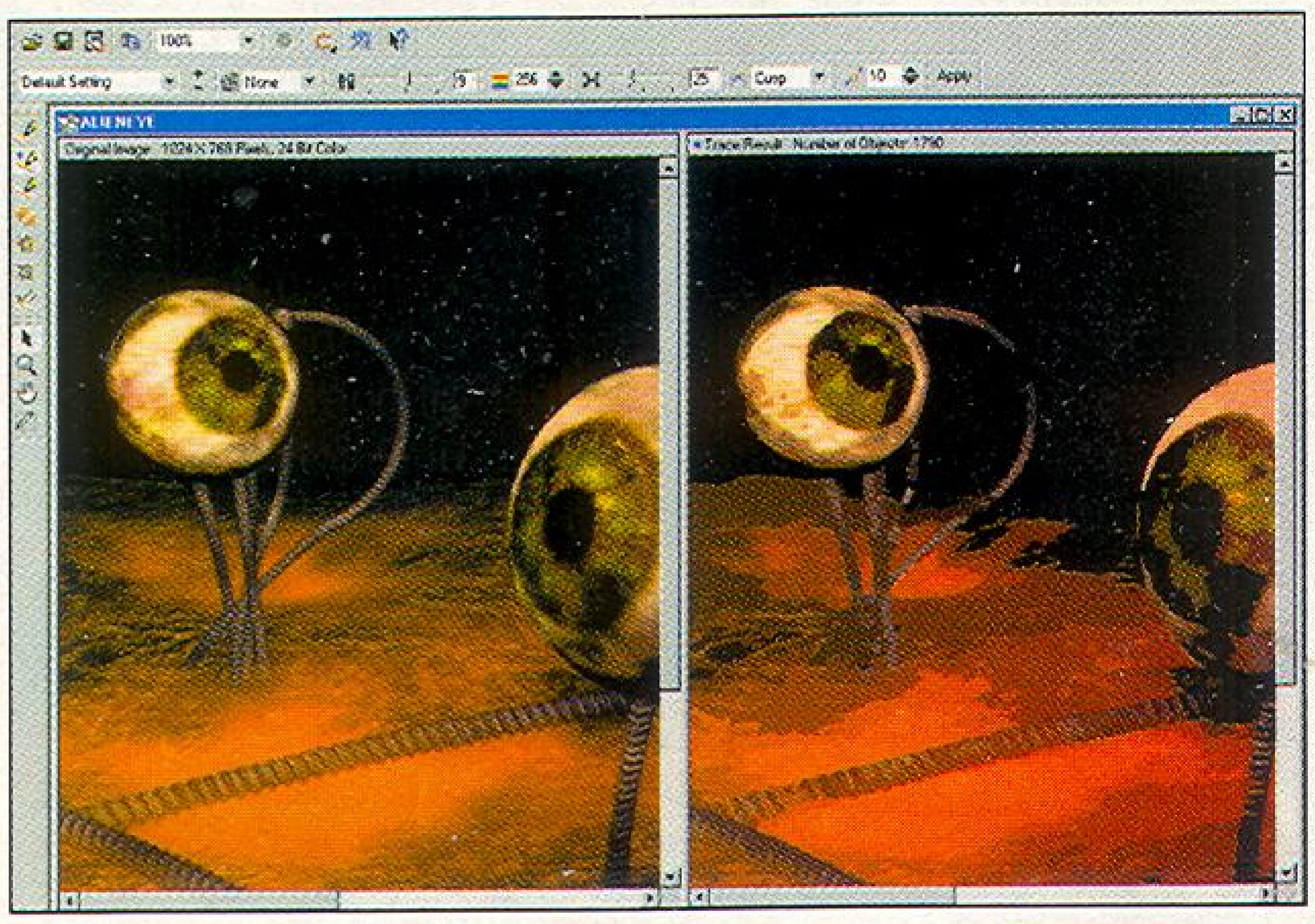


Ca de obicei, există numeroase clipart-uri.



Se poate şi picta cu Corel Draw!

Utilitarul Corel Trace este unul dintre cele mai bune programe pentru transformarea unei fotografii sau a unei imagini bitmap în imagine vectorială. Sunt disponibile modurile: Outline, Advanced Outline, Centerline, Woodcut, Sketch, Mosaic şi 3D Mosaic.

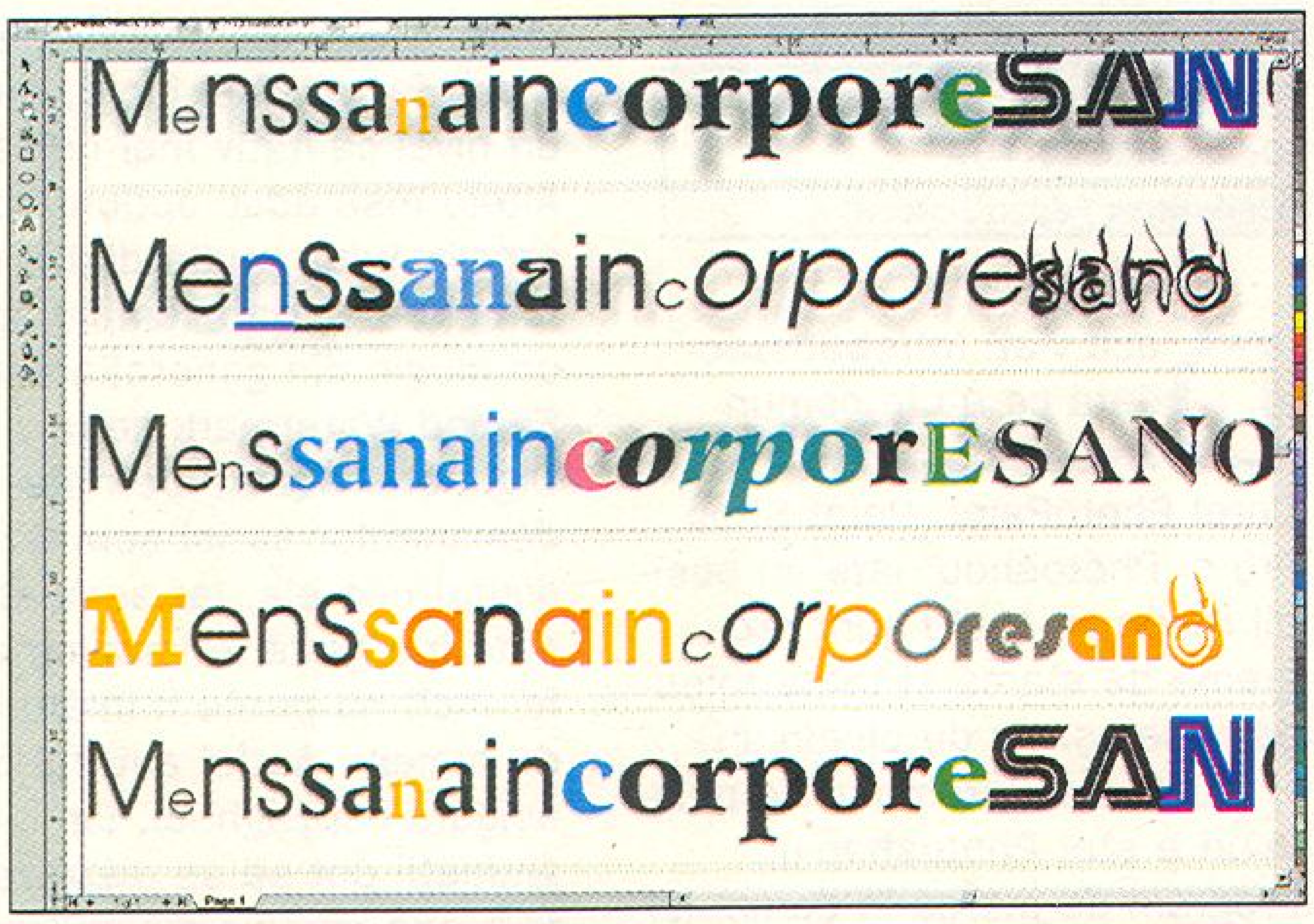


Corel Draw este cel mai cunoscut program de grafică vectorială, fiind instrumentul preferat de lucru pentru numeroase firme de design din întreaga lume şi subiectul multor cărţi de specialitate.

Corel PhotoPaint

Programul PhotoPaint este inclus în pachetul de la Corel şi are şi el o mulţime de lucruri noi. Barele de titlu ale ferestrelor afişează acum informaţii importante despre document, cum ar fi dimensiunile, numărul de culori, nivelul de zoom şi numele obiectului selectat. Comanda Hide Windows face invizibile toate ferestrele deschise exceptînd meniul şi imaginea în sine, lăsîndu-vă să o admiraţi în toată splendoarea ei. Paletele de culori multiple şi trecerea dintr-o aplicaţie în cealaltă sunt similare cu opţiunile din Corel Draw. Un lucru folositor ar mai fi că folosind display caching imaginile sunt vizibile în întregime în timp ce sunt deplasate, nu doar ca outline. Instrumentul de integrare a textului în document a fost îmbunătăţit, acum putînd fi folosite culori, tipuri de font şi mărimi de literă diferite în cadrul aceluiaşi string de caractere. Efectele care se pot aplica pe o imagine şi-au mărit numărul, printre cele mai interesante numărîndu-se Bump Map, Bubbles, Elefant Skin şi Plastic. Spray-ul cu imagini, similar cu cel din Fractal Painter, are o listă în care pot fi organizate imaginile şi aveţi posibilitatea să stabiliţi ce imagini să apară, în ce ordine, şi dacă să se repete şi de cîte ori. Tool-ul Drop Shadow a devenit interactiv şi dacă veţi schimba obiectul asupra căruia este aplicat acest efect, fie că este vorba de formă sau transparenţă, umbra se va schimba automat. Din păcate Photopaint-ul nu se ridică la nivelul rivalului său direct, Adobe Photoshop.

Principalul avantaj al produsului de la Corel este orientarea către obiect şi facilităţile de grafică vectorială mai bine dezvoltate. Însă pe partea de efecte, orice ar spune fanii Corel, Photoshop-ul este şeful. Dar Photopaint-ul este mai puţin relevant pentru valoarea pachetului Corel Draw. Corel Draw 9 în sine face toţi banii, iar documentaţia completă şi sutele de mega de imagini şi clipart-uri sunt mai mult decît bine venite.



Corel Draw 9 permite folosirea mai multor tipuri de fonturi, culori şi mărimi diferite în aceeaşi casetă de text.

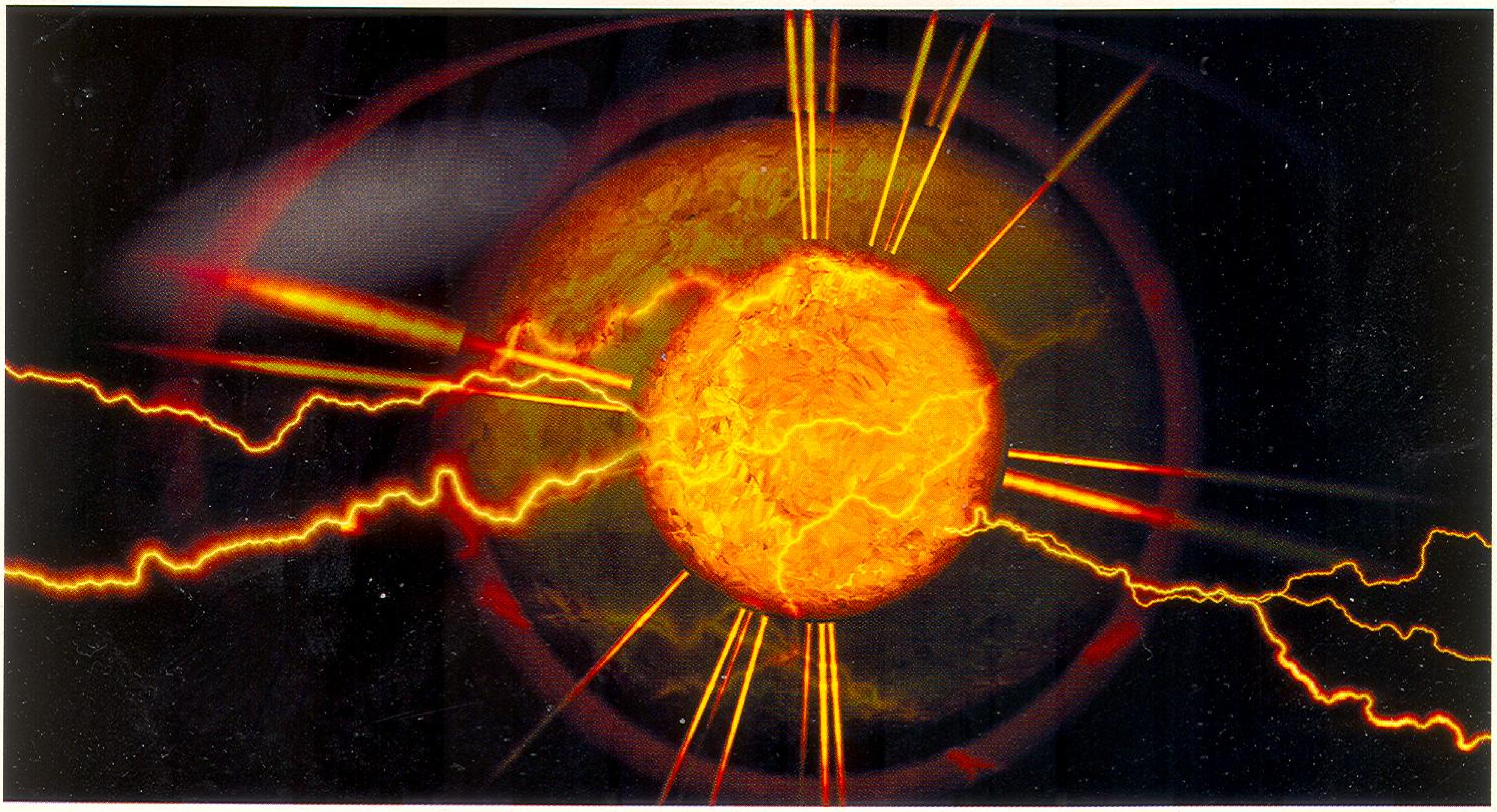
COREL DRAW 9

Preţ: N/A
Producător: Corel
Ofertant: Omnilogic
Distribuitor: Omnilogic

CARACTERISTICI

- Cel mai tare pe partea de grafică vectorială.
- Noi efecte şi pentru Draw şi pentru Photopaint.

★★★★☆



Plugin-uri Photoshop

Detalii Articol	
Tip software:	Plugin-uri
Complexitate:	N/A
Redactor:	Adrian Dorobăț

Dacă v-ați întrebat vreodată ce au în comun Fractal Design Painter, Corel PhotoPaint, Paint Shop Pro și Photoshop, iată un posibil răspuns: toate sunt programe de marcă și toate folosesc același tip de plugin-uri.

La baza sistemului de plugin-uri a stat Photoshop-ul. Program de marcă în domeniul graficii DTP, acesta avea o arhitectură deschisă care permitea adăugarea ulterioară a unor componente. Acestea erau inițial fișiere cu extensia .8be, care s-a transformat o dată cu trecerea de la Windows 3.1 la Windows 9x în .8bf.

La început, acestea erau colecții de filtre pentru imagini care permiteau realizarea unor imitații de basorelief, picturi murale sau alte efecte speciale. Multe din plugin-urile de acum fac același lucru, dar la un nivel calitativ mai ridicat. Altele însă aduc opțiuni noi programului, multe dintre ele folositoare. Un exemplu ar fi un plugin din generația veche: Embed Watermark de la Digimarc. Acesta permite designerilor să își semneze digital operele, iar semnătura este integrată în imagine astfel încît nu poate fi înlăturată de nimeni. Astfel autorul își asigură copyright-ul, iar glumeții pot să se distreze trimițînd mesaje disimulate în imagini.

Sistemul de plugin-uri a avut succes și întreaga piață a programelor de grafică s-a adaptat pentru a-l folosi din plin. Mari producători s-au aliniat standardului Photoshop, iar unii dintre ei și firmele mici care voiau să se lanseze pe această piață au început să producă plugin-uri. În aceste pagini vă voi prezenta cîteva dintre cele mai interesante.

Xaos Tools

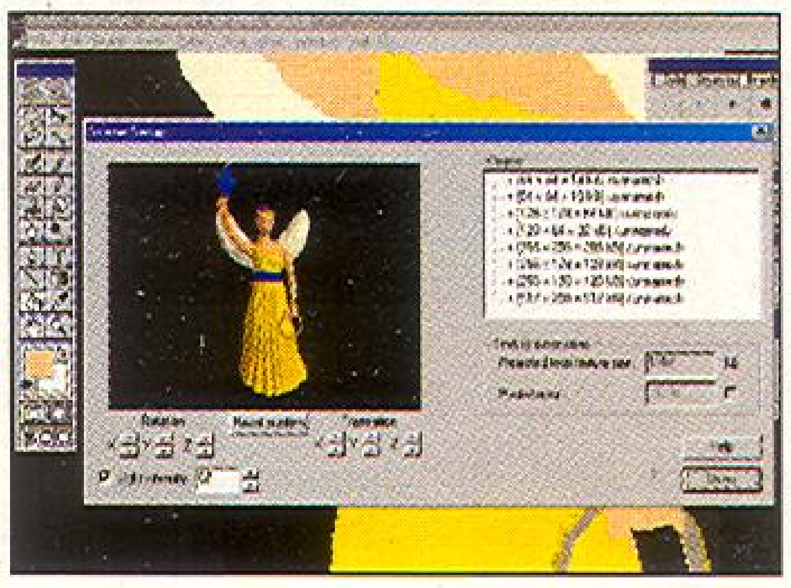


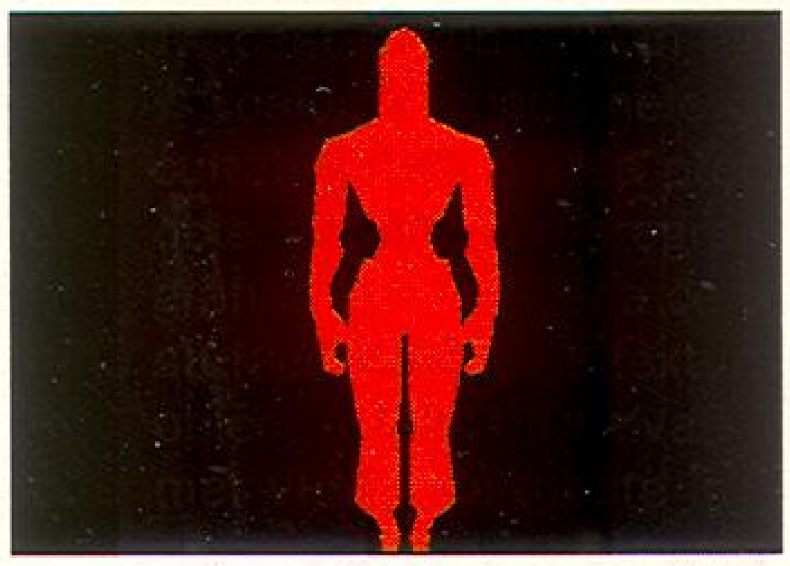
Sub titlul de Xaos Tools se ascunde un pachet de aplicații cu aplicații diverse: Paint Alchemy, Terrazzo și TypeCaster. Paint Alchemy este o colecție de filtre care transformă documentul într-o imagine asemănătoare unei picturi, putînd fi setate unghiul pensulei, dimensiunile petelor lăsate de aceasta și tipul de pensulă folosit. Efectele sunt interesante în cazul editării unei fotografii, în rest găsindu-și mai greu o utilitate. Terrazzo vă permite să alegeți o secțiune oarecare dintr-o imagine și un model de combinare, după care creează un caleidoscop sau o textură seamless. Dacă folosiți modele de combinare complexe și salvați imaginile la dimensiuni mici, sunt ideale ca background pentru paginile de web. TypeCaster este un utilitar care produce efecte pentru text, punînd la dispoziție diverse tipuri de bevel, textură și iluminare. Textul poate fi rotit, scalat și deplasat, dar din păcate TypeCaster nu îl creează într-un layer special, ci chiar în layer-ul curent.

Detalii	
Producător:	Xaos Tools
Preț:	35$
Verdict:	★★★☆☆

3D Texture Painter

Acest plugin vine în ajutorul celor care au unele dificultăți cu texturarea precisă a obiectelor într-un program de grafică 3D. Tot ceea ce trebuie să faceți pentru a textura un obiect este să îl salvați în format VRML, care este în prezent compatibil cu toate programele de grafică tridimensională, și să îl importați în Photoshop. Aici creați un document nou, apoi accesați plugin-ul 3D Texture Painter. Acesta vă arată modelul pe fond negru într-o fereastră, dîndu-vă posibilitatea să îl rotiți și să îl mișcați pe toate cele 3 axe, precum și să faceți zoom. După ce îl așezați





în poziția dorită dați comanda Generate Texture și documentul din Photoshop va fi transformat într-o textură plană pentru obiectul VRML, asemeni unei poze făcute din unghiul respectiv.

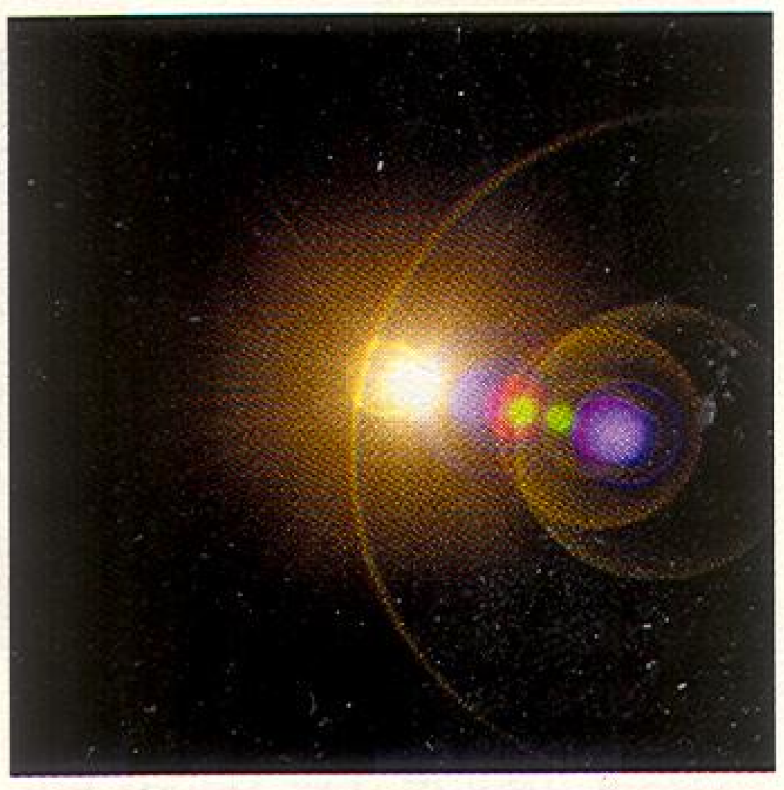
Subcomponentele modelului sunt prezentate ierarhic, ele putînd fi selectate sau deselectate după dorință, astfel încît să poată fi texturate pe rînd. Plugin-ul transformă Photoshopul în complementul ideal pentru orice program de grafică 3D.

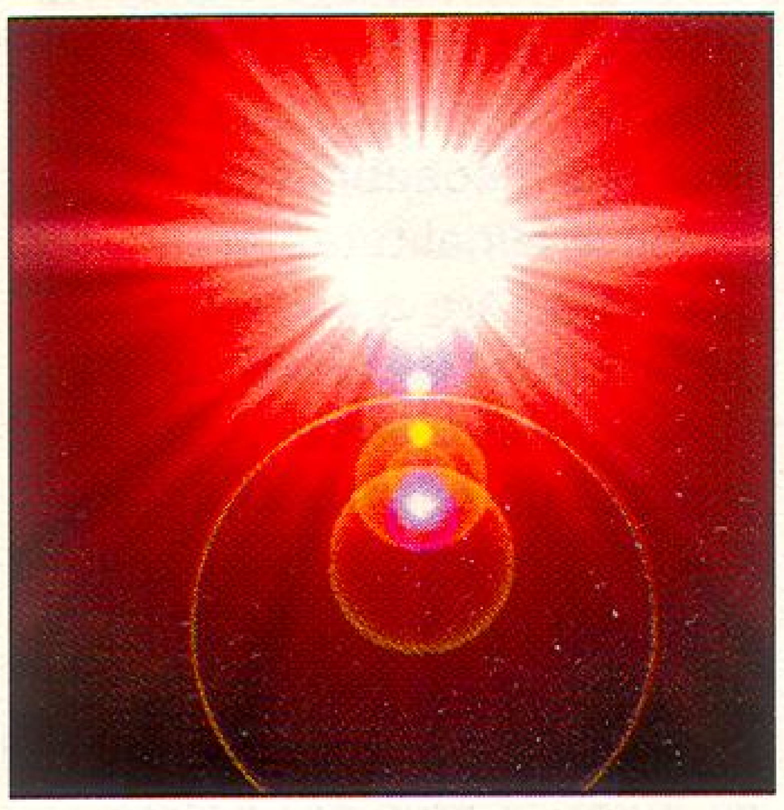
DETALII
Producător: MultiMedia Labs
Preț: 55$
Verdict: ★★★☆☆

Axion

Acest plug-in este destul de simplist, oferind doar trei opțiuni Glow, Sparkle și Lens Flares.

Glow-ul acționează pe o anumită nuanță de culoare definită în spectrul RGB printr-o limită inferioară și una superioară, făcînd-o să difuzeze în jur, creînd un aspect de strălucire gen neon. Sparkle adaugă mici sclipiri pe suprafața imaginii, tot relativ la o anumită culoare din spectru. Efectul este simplist și rezultatele sunt pe măsură. Dar filtrul de Lens Flare compensează pentru mediocritatea celorlalte două prin calitatea deosebită. Flare-urile obținute cu ajutorul lui sunt foarte realiste și configurabile în detaliu spre deosebire de cele Photoshop standard, care sunt foarte rigide din acest punct de vedere. În plus, sunt create automat reflexiile secundare care conferă un plus de autenticitate efectului.

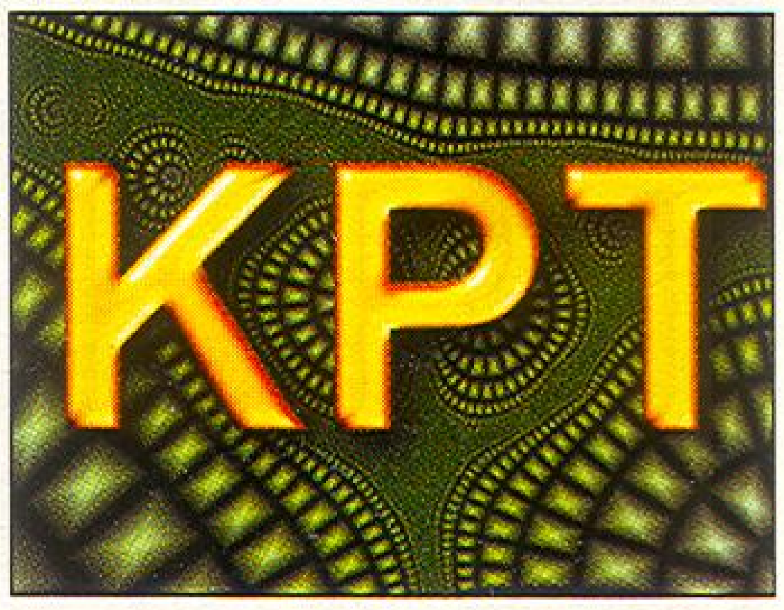




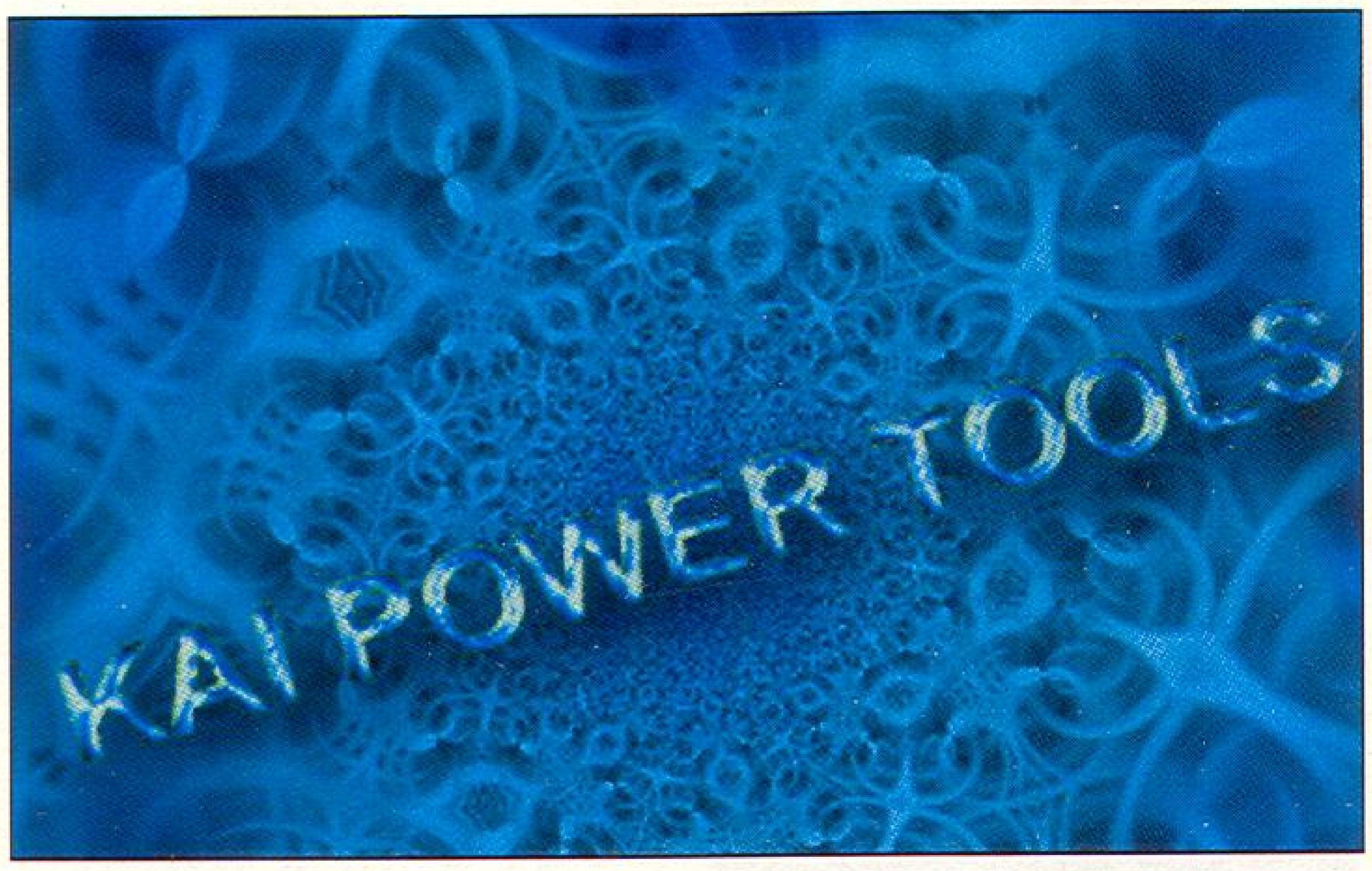
DETALII
Producător: Axion Software
Preț: 25$
Verdict: ★★★☆☆

Kai Power Tools 5.0

Unul dintre cele mai cunoscute plugin-uri, Kai Power Tools este produs de o subdivizie a MetaCreations care pînă mai de curînd era condusă de Kai Krausse, socotit de mulți un guru în materie de grafică și design. Acesta a părăsit compania la scurt timp după apariția celei de-a cincea versiuni a popularului plugin, nemulțumit și hotărît să își fondeze o afacere proprie. Power Tools 5 păstrează toate caracteristicile care au făcut să fie apreciate versiunile anterioare și aduce opțiuni noi. În materie de lucruri bune care au fost



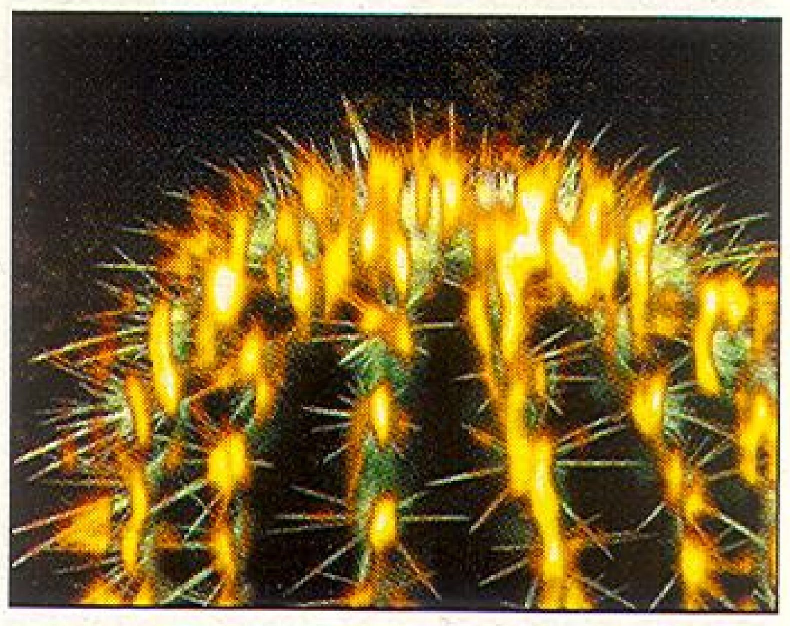
păstrate, merită amintită interfața, care arată excepțional și este foarte user-friendly. În plus, KPT5 conține și versiunea a treia în totalitate (singura nedumerire ar fi unde e cea de-a patra!). În această versiune ies în evidență trei generatoare de fractali: Frax 4D, FraxFlame și FraxPlorer. Primul creează un obiect 3D prin rotirea în jurul unei axe a unui fractal cu parametri scalabili, apoi îi aplică o textură și iluminare 3D. Sincer să fiu nu văd utilitatea acestei opțiuni, dar estetic dă bine. FraxFlame creează imagini procedurale fractalice care pot fi comparate cu jocuri de artificii. Culorile lor sunt controlate de un gradient complex, iar forma de o funcție matematică. FraxPlorer este un generator de fractali, care folosește seturile clasice (Mandelbrot, Julia și Newton) pentru a crea imagini fractalice complexe. Pentru gener-



area unui background, nici că se putea un utilitar mai bun. Folosind gradienții de culoare și diverse tipuri de efecte și moduri de blending, puteți obține imagini spectaculoase. Pentru deformări și efecte pe imagine puteți utiliza filtrele Blur, Noise, RadWarp, Smoothie și Orb-it. Blur-ul poate fi și el folosit cu valori mari pentru a crea imagini de fundal, Smoothie este bun pentru crearea de măști iar ultimele două pentru efecte speciale. Iar pentru că vorbeam de efecte speciale, nu trebuie uitat ShapeShifter, un Beveler interesant, care poate fi folosit atît pentru text, cît și pentru alte selecții și care creează efecte de obiecte translucide, cu reflexii asemănătoare cu ale sticlei sau metalice.

DETALII
Producător: MetaCreations
Preț: 112$
Verdict: ★★★★½

Eye Candy 3.0



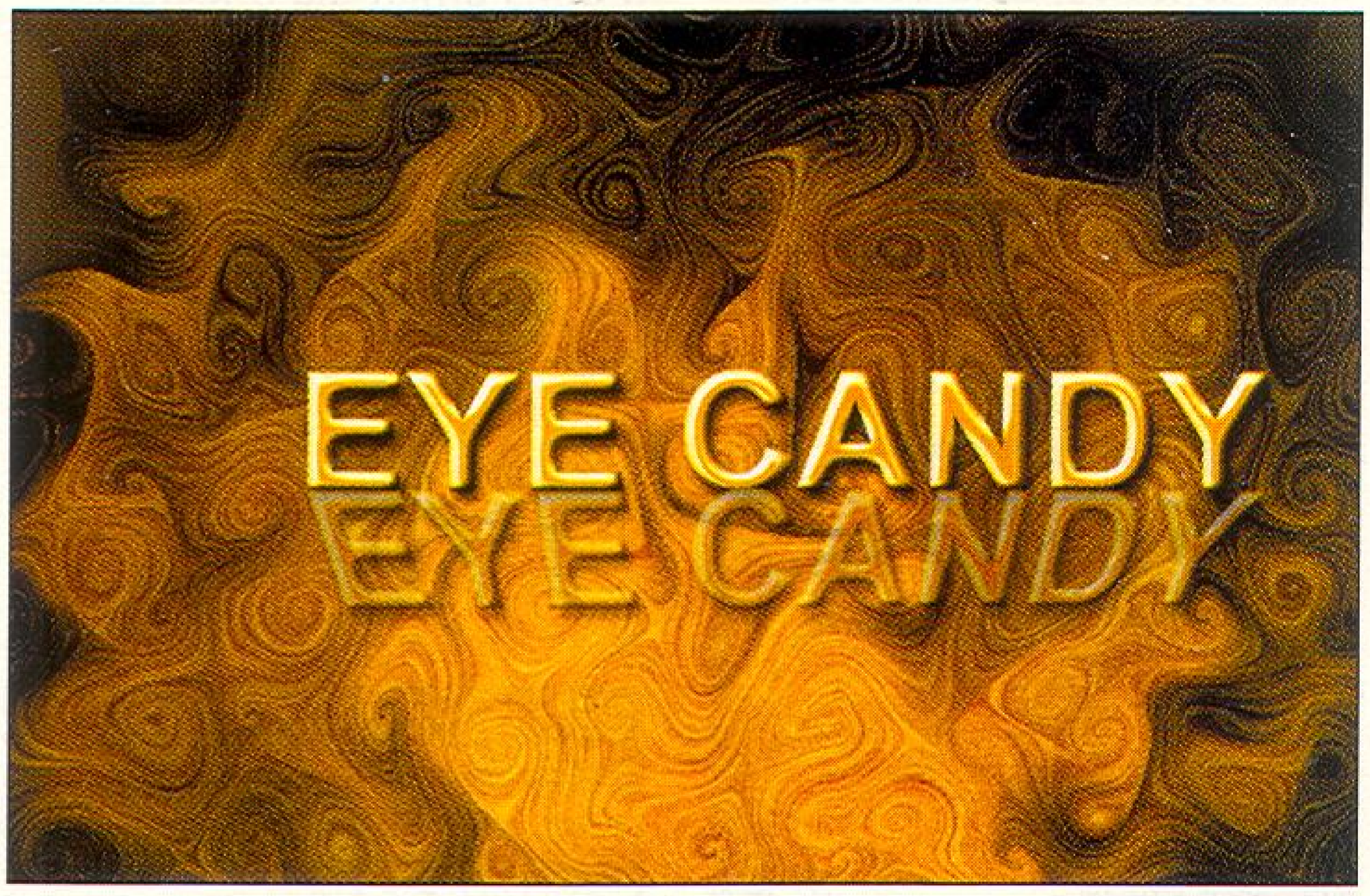
Un plugin destul de popular și cu tradiție, Eye Candy nu este totuși decît o simplă colecție de filtre. Ceea ce îl face mai deosebit sunt calitatea, originalitatea și ușurința în configurare a acestora. Filtrele sunt în număr de 21 și sunt foarte diverse. Antimatter creează un negativ al imaginii, dar care este mai mult decît un simplu invert, pentru imaginile color obținîndu-se o răsturnare interesantă a gamei de culori. Carve și Chrome realizează bevel potrivit pentru crearea de butoane și rame de ferestre lucioase și metalizate. Drop Shadow, Glass,Motion Trail și Glow pot fi obținute și direct din Photoshop, dar în Eye Candy au mai multe opțiuni. Pentru efecte deosebite puteți încerca Fur, Water Drops și Weave care aplică măști peste imaginea de bază, măști simbolizînd fire de păr, picături de apă sau chiar împletituri de rafie. Fire și Smoke se pot folosi pentru a crea efecte de flăcări sau fum pe marginea unei selecții. Din păcate focul nu este foarte realist iar fumul..., știți bine că nu iese fum fără foc.

Pentru deformarea imaginii pot fi folosite filtrele Swirl, Jiggle și Squint. Acesta din urmă produce un efect asemănător lumii văzute de miopi cînd nu au ochelari: șuie și tulbure. Probabil are vreo utilitate, dar e greu sesizabilă. Filtrul Perspective Shadow este puțin mai special, el făcînd să apară o umbră a unei secțiuni din imagine în așa fel încît acea secțiune pare că face parte din alt plan decît imaginea de bază. Două tipuri de bevel distincte: Inner și Outer Bevel vin în ajutorul vostru dacă vreți să dați iluzia de 3D într-o imagine bidimensională.

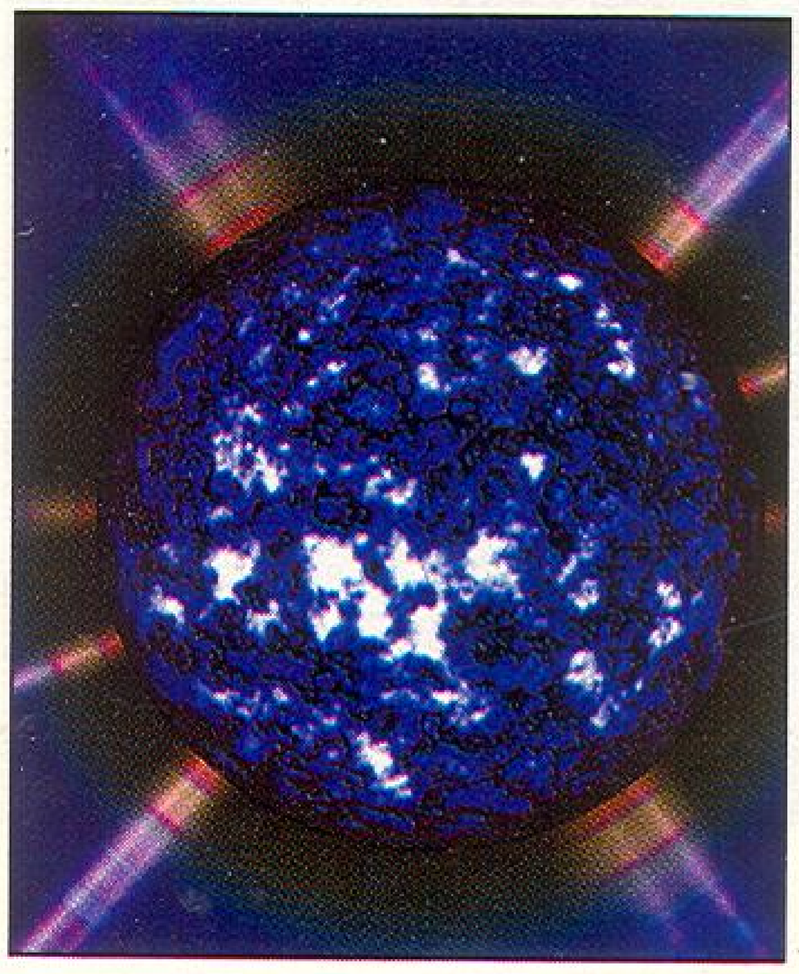
Un aspect care impresionează în mod plăcut este și numărul mare de setări prestabilite pentru fiecare filtru în parte. Eye Candy rămîne unul dintre cele mai bune plugin-uri existente.



DETALII
Producător: Alien Skin
Preț: 50$
Verdict: ★★★★☆



Flaming Pear



Acest set este format din trei plugin-uri: India Ink, Tesselation și Solar Cell. Primul creează degradeuri albnegru complexe ale unei imagini alb-negru sau color, făcîndu-l potrivit pentru simularea unei ștampile sau a unei imagini tipărită cu presa manuală. De asemenea imaginile rezultate pot fi folosite ca măști alpha channel pentru imaginea inițială. Tesselation nu face altceva decît să ia imaginea inițială și să o multiplice după un anume algoritm, de mai multe ori, în așa fel încît compune o imagine de fundal din bucățele din cea inițială. Acestea pot fi transformate în seamless textures.

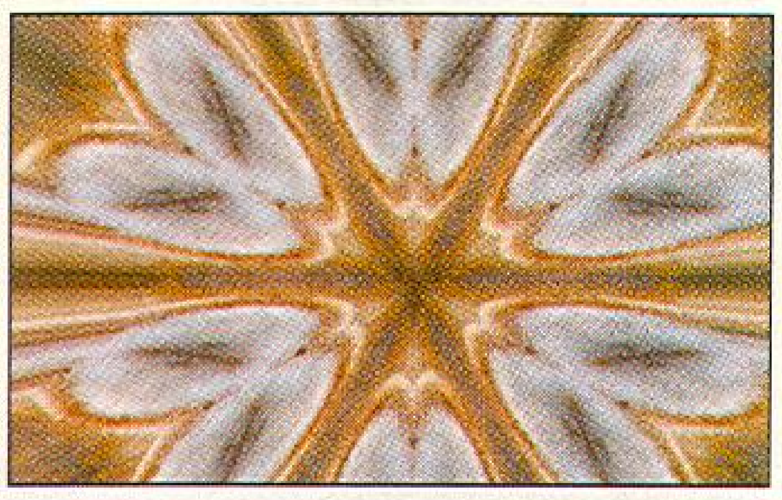
Solar Cell este cel mai spectaculos plugin dintre ele, el putînd să creeze sori. În sensul de aștri. Nu foarte realiști, dar foarte spectaculoși. Se poate seta culoarea, dimensiunea, numărul de raze, lens flare-uri (nu foarte bine implementate), haloul din juru l stelei precum și un curcubeu. Nu e ceva la care s-ar fi gîndit oricine și rezultatele sunt peste așteptări. În combinație cu alte efecte, puteți vedea soarele în imaginea de început.

DETALII
Producător: Flaming Pear
Preț: 35$
Verdict: ★★★☆☆

DSB Flux

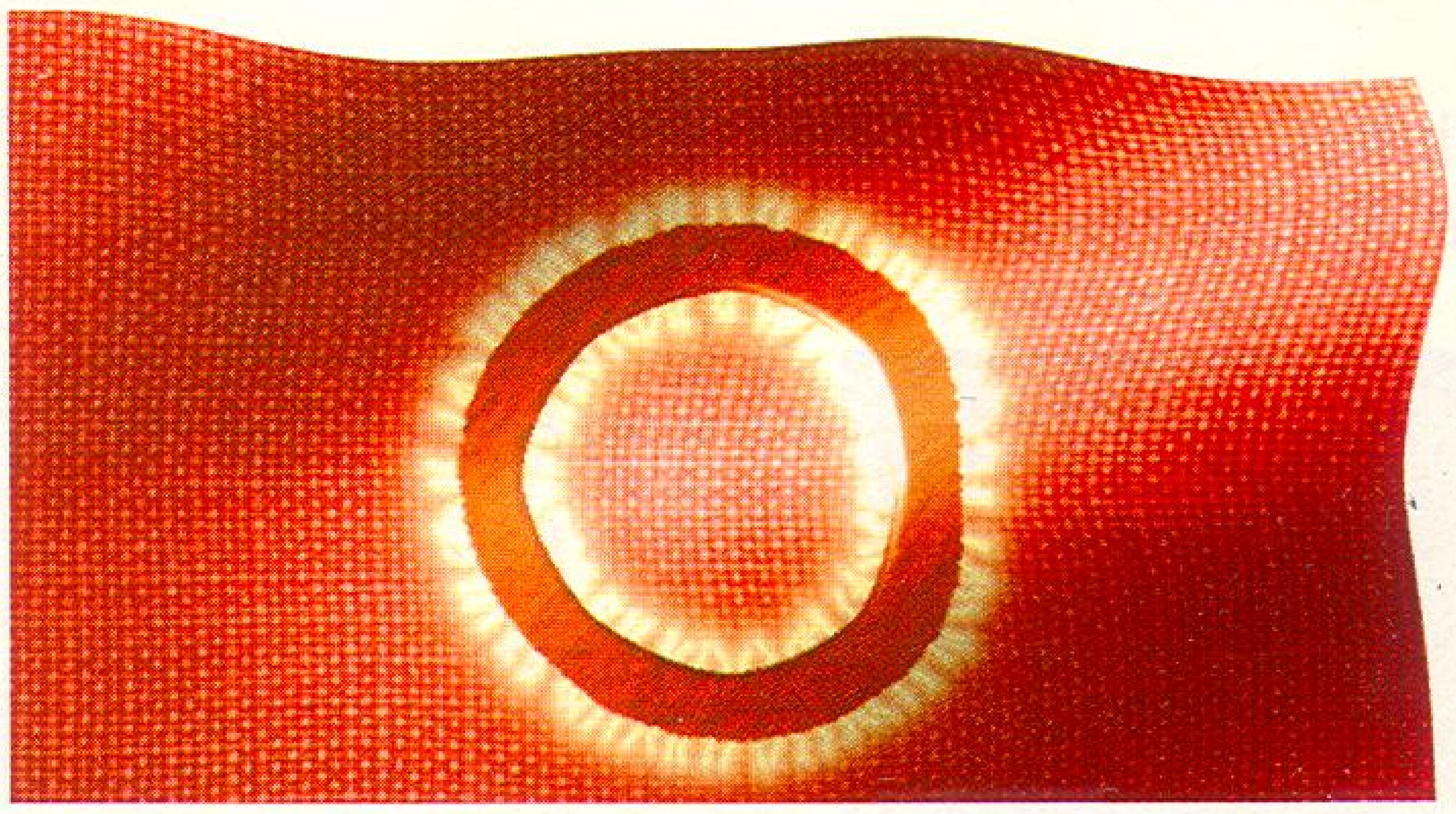
Acest plugin adună laolaltă 20 de filtre, pe numele lor: Blast, Bright Noise, Bubbles, Cassini, Center Mirror, Gears, Isotope, Electrosphere, Linear Transmission, Mirror, Mosaic Ripple, Psychedelic, Radial Mosaic, Radial Noise, Radial Smox, Radial Transmission, Radial Warp, Radical Warp, Spider Web și Tiler. Blast este similar cu Wind care vine implicit cu Photoshop, iar Bright Noise poate fi obținut ușor cu filtrele obișnuite ale programului. Bubbles este ceva mai interesant, realizînd cu valori mici la numărul de bule un warping mai interesant chiar decît filtrele care au warp în componența numelui. Center Mirror și Tiler se folosesc pentru realizarea de background-uri sau imagini tip caleidoscop. Cu Isotope și Electrosphere se creează imagini abstracte colorate psihedelic, iar efectul Psychedelic realizează, evident, același lucru, dar la nivel de pixel. Restul deformează într-un fel sau altul imaginea, fără a obține cine știe ce (cel puțin pe fotografii), dar au potențial de efecte speciale.

DETALII
Producător: Digital Showbiz
Preț: N/A
Verdict: ★★★☆☆





Xenofex

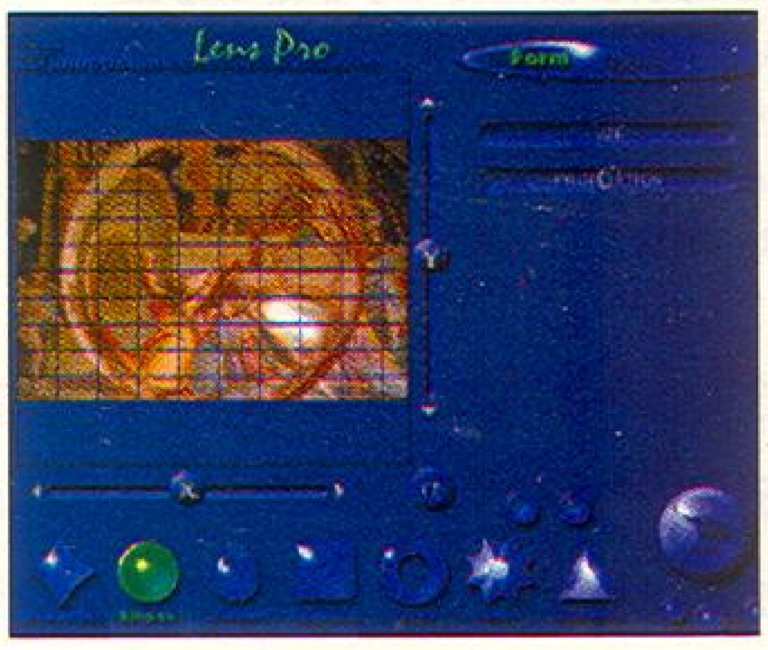


Xenofex este o altă colecţie de filtre de la Alien Skin, producătorii lui Eye Candy. În număr de şaisprezece, acestea au întrebuinţări din cele mai diferite. Backed Earth produce crăpături pe imagine, făcînd-o să semene cu o suprafaţă de pămînt uscat şi fisurat. Crumple şi Distress au efecte oarecum asemănătoare, mototolind sau făcînd fărîmiţe în diverse grade imaginea. Electrify şi Lighting sunt poate cele mai spectaculoase din pachet, avînd posibilitatea să creeze efecte de energie, simple în concepţie dar care arată foarte bine grafic. Constelation poate realiza un foarte reuşit efect de starfield. Origami, Puzzle şi Shatter deformează imaginea iar Shower Door şi Stain sunt filtre care fac "mizerii" pe suprafaţa documentului. Television face acelaşi lucru, dar asemănător cu imaginea de pe un ecran de televiziune.

DETALII
Producător: Alien Skin
Preţ: 76$
Verdict: ★★★½☆

Panopticum Filters





Panopticum oferă în acest pachet trei tipuri de filtre: Alpha Strip, Fire 2 şi Lens Pro. Alpha Strip se foloseşte de măşti de transparenţă pentru a decupa imaginea după diferite modele: spirală, dungi orizontale, verticale etc.
Fire 2 este cel mai performant filtru din pachet, creînd efecte de foc foarte realiste. Interfaţa este foarte interesantă, cu foc pe butoane şi chiar puteţi auzi zgomotul flăcărilor în fundal. Poate fi setată cantitatea de oxigen pe care o primeşte focul, temperatura lui, numărul de flăcări, tranziţii. Lens Pro simulează deformările pe care le-ar produce o lentilă aplicată peste imagine. Se pot alege forma acesteia, dimensiunile, convergenţa, culoarea, puterea aberaţiei cromatice.

DETALII
Producător: Panopticum
Preţ: -
Verdict: ★★★☆☆

Ulead Fx Razor

Pachetul de la Ulead combină o serie de utilitare foarte diverse: Art Texture, Fantasy Warp, Particle şi Type. Prima nu face altceva decît să genereze texturi, care se remarcă printr-o monotonie şi urîţenie de neimaginat. Cel de-al doilea plugin este un caleidoscop care foloseşte versiuni micşorate ale imaginii de bază pentru a crea modele interesante. Dar nu foarte. Plugin-urile Type şi Particle însă dau valoare acestui pachet care altfel nu ar fi ieşit cu nimic în evidenţă. Primul, Type, generează efecte pentru text. Tot ce vă este necesar este un layer distinct care să conţină un şir de caractere. Plugin-ul cuprinde o bibliotecă de efecte predefinite care pot fi aplicate cu un singur clic. Multe dintre acestea arată foarte interesant; singura problemă ar fi că trebuie să încercaţi mai multe fonturi pînă să găsiţi unul care să arate efectiv bine cu respectivul efect. Multe din efecte se regăsesc şi în ultima versiune a programului PhotoImpact al celor de la Ulead. Printre cele mai interesante (şi des folosite, pe Internet sau în diverse pliante publicitare) se găsesc cele care acoperă scrisul cu foc sau zăpadă, precum şi cele care fac caracterele să pară ştampilate.

Plugin-ul Particle poate fi



folosit pentru a crea efecte gen fum, zăpadă, ceaţă sau foc. Acestea se bazează pe distribuirea unor wireframe-uri pe suprafaţa imaginii, fiecare cadru conţinînd fie o sferă transparentă, fie o flacără sau un fuior de fum. Acestea sunt generate procedural şi le pot fi modificate poziţia, numărul şi dimensiunile. Cu ele se pot fabrica efecte deosebite, împărţite în mai multe categorii: Bubbles, Firefly, Rain, Smoke, Snow şi Star. Acestea pot fi utilizate individual sau combinate pentru a crea imagini mai complexe.
În plus, pachetul de la Ulead adaugă în meniul Import din Photoshop pe lîngă Art Texture şi opţiunea Background Designer.

Aceasta permite crearea unei texturi seamless pe baza unui gradient şi a unor algoritmi de distribuire a culorilor şi este ideal pentru realizarea de fundaluri pentru pagini web.

DETALII
Producător: Ulead Systems
Preţ: 65$
Verdict: ★★★½☆

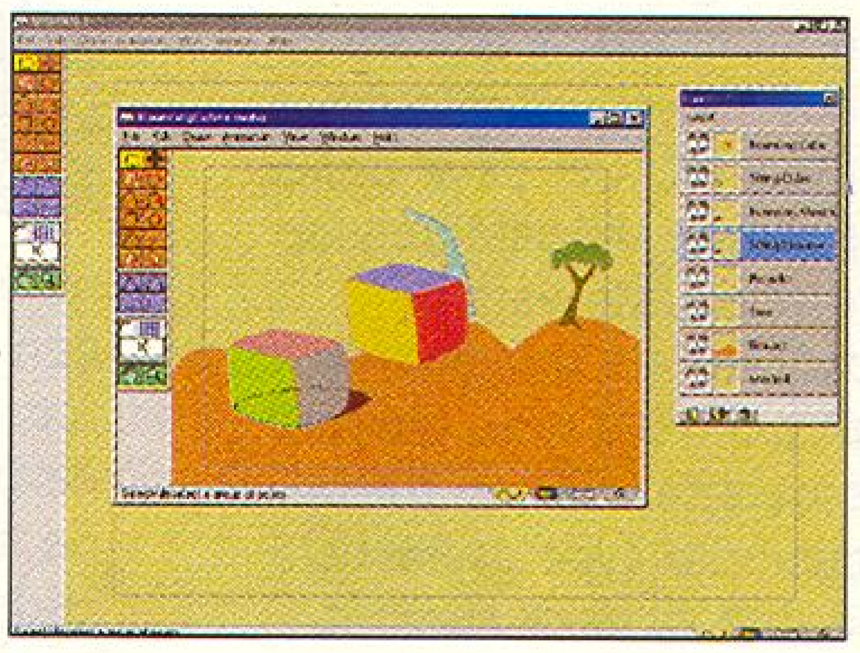


LOST MARBLE'S MOHO

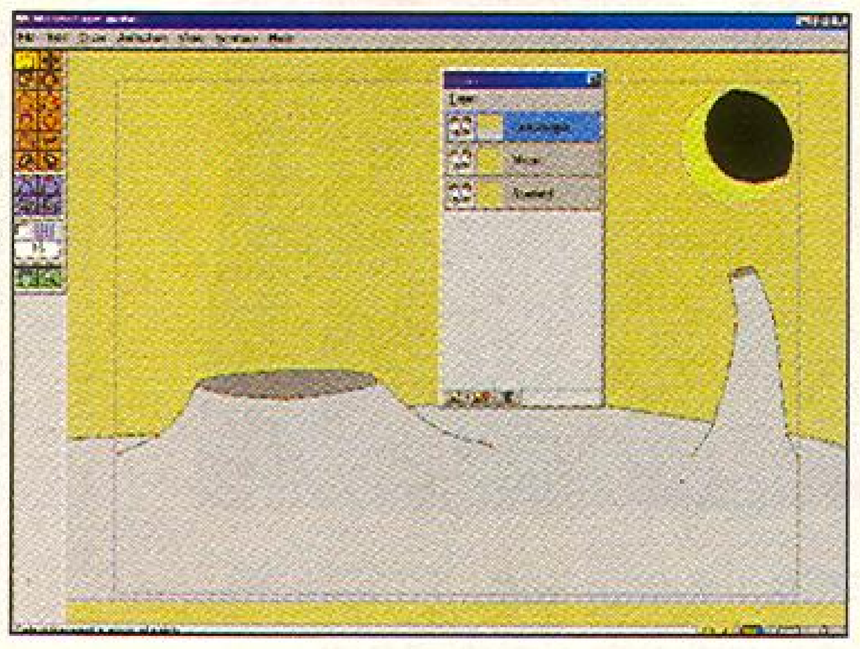
Mişcarea personajelor devine fluidă, pot fi simulate vorbirea, gesturile complexe, fără să mai fie nevoie de desenarea fiecărui cadru în parte.

DETALII

Tip program
Grafică 2D vectorială
Complexitate
Moderată
Redactor
Adrian Dorobaţ



Pare simplist, dar vă asigur că aşa şi este .



Puteţi realiza peisaje pe care să le importaţi la nevoie.

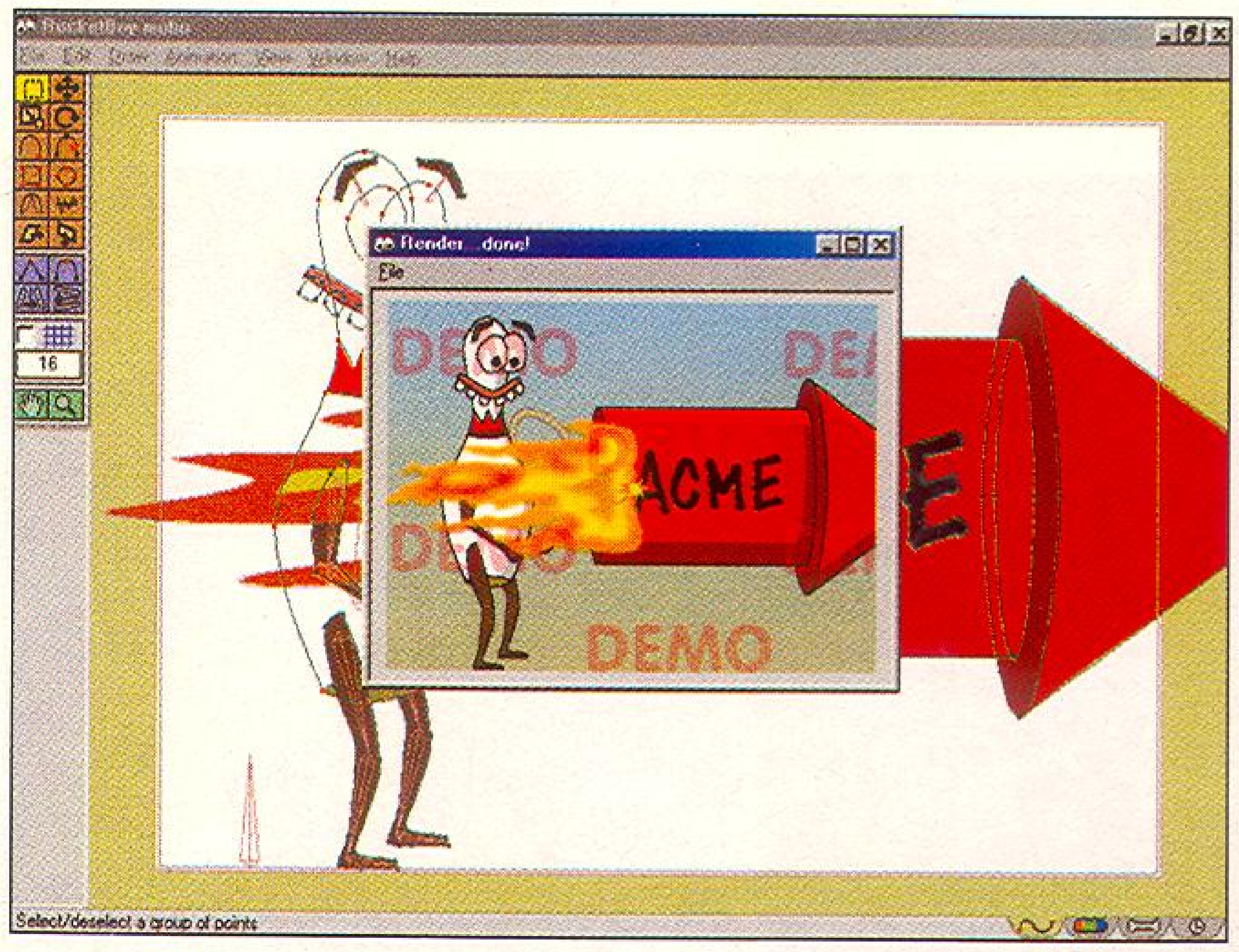
Moho este un sistem grafic complet pentru crearea de animaţii 2D produs de firma Lost Marble. Programul este conceput pentru platforma BeOS, recunoscută pentru faptul că se înţelege bine cu aplicaţiile grafice dar merge foarte bine şi sub Windows 9x. Deşi el poate fi folosit pentru orice tip de animaţii, facilităţile sale particulare îl recomandă pentru realizarea desenelor animate.

MOHO este în principal un program de grafică 2D vectorială. Tot ce se poate crea cu el este o combinaţie de puncte şi curbe vectoriale. De obicei, este preferat un aspect simplist, pentru ca dimensiunile animaţiilor să nu depăşească limitele rezonabile şi să poată fi folosite pentru web. Dar asta nu înseamnă că cine doreşte nu poate crea şi ceva mai alambicat. Deşi numărul uneltelor de desen este destul de mic, prin combinarea lor se pot obţine efecte spectaculoase.

În ceea ce priveşte animaţia, MOHO se descurcă mai mult decît onorabil. Sistemul folosit pentru realizarea ei este similar celor din programele de grafică 3D, bazat pe oase (bones). Acestea sunt ansamble virtuale, invizibile în animaţia finală, care controlează mişcarea şi deformarea obiectelor. Oasele sunt aranjate ierarhic, după un clasament rădăcină-părinte-descendent. Oasele aflate pe o treaptă mai înaltă în ierarhie le mişcă pe toate cele de dedesubt, însă mişcarea acestora din urmă nu are nici un efect asupra primelor.

Instrumente de lucru

Principalele instrumente sunt linia, elipsa şi dreptunghiul. Plecînd de la aceste forme de bază, se poate ajunge prin deformare la conturuori neregulate, mai apropiate de ceea ce vreţi să obţineţi. Se pot plasa puncte care să curbeze o linie, se poate modifica curvatura unui obiect per total şi i se poate adăuga un modificator de tip noise, util atunci cînd faceţi o copie a unui obiect şi nu vreţi să fie chiar identică cu originalul. O opţiune originală este cea de "lipire" (weld) a punctelor de alte puncte sau obiecte. Odată conectate, cele două sau mai multe puncte se vor mişca împreună, o dată cu orice curbă care trece prin ele. Acest lucru este folositor odată ce începeţi să realizaţi animaţii. De exemplu, dacă vreţi să deplasaţi nasul unui personaj, ar fi o idee bună să îl lipiţi de faţă. În felul acesta, oricum veţi distorsiona nasul şi faţa ele vor rămîne conectate.



Folosiţi cu încredere programul (se află pe CD-ul nostru). Singurul nag pe care îl are este că scrie DEMO pe imagine.

Moho se descurcă onorabil în ceea ce priveşte animaţia, folosind un sistem de ansamble virtuale, invizibile în animaţia finală, care controlează mişcarea şi deformarea obiectelor.

Oasele sunt conectate la puncte, astfel încît mişcarea lor deformează curbele din care este compus obiectul. Astfel mişcarea personajelor devine fluidă, pot fi simulate vorbirea, gesturile complexe, fără să mai fie nevoie să desenaţi fiecare cadru în parte. Singurul program de animaţie cu care îl pot compara este Animo de la Alias Wavefront, diferenţele fiind că Animo este mult mai performant, dar şi mult mai scump.

LOST MARBLE'S MOHO

Preţ: N/A
Producător: Lost Marble
Ofertant: N/A
Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI

- sistem de oase pentru controlul animaţiei.
- unul dintre puţinele programe dedicate animaţiei vectoriale.

★★★☆☆

HEADLINE STUDIO 1.0

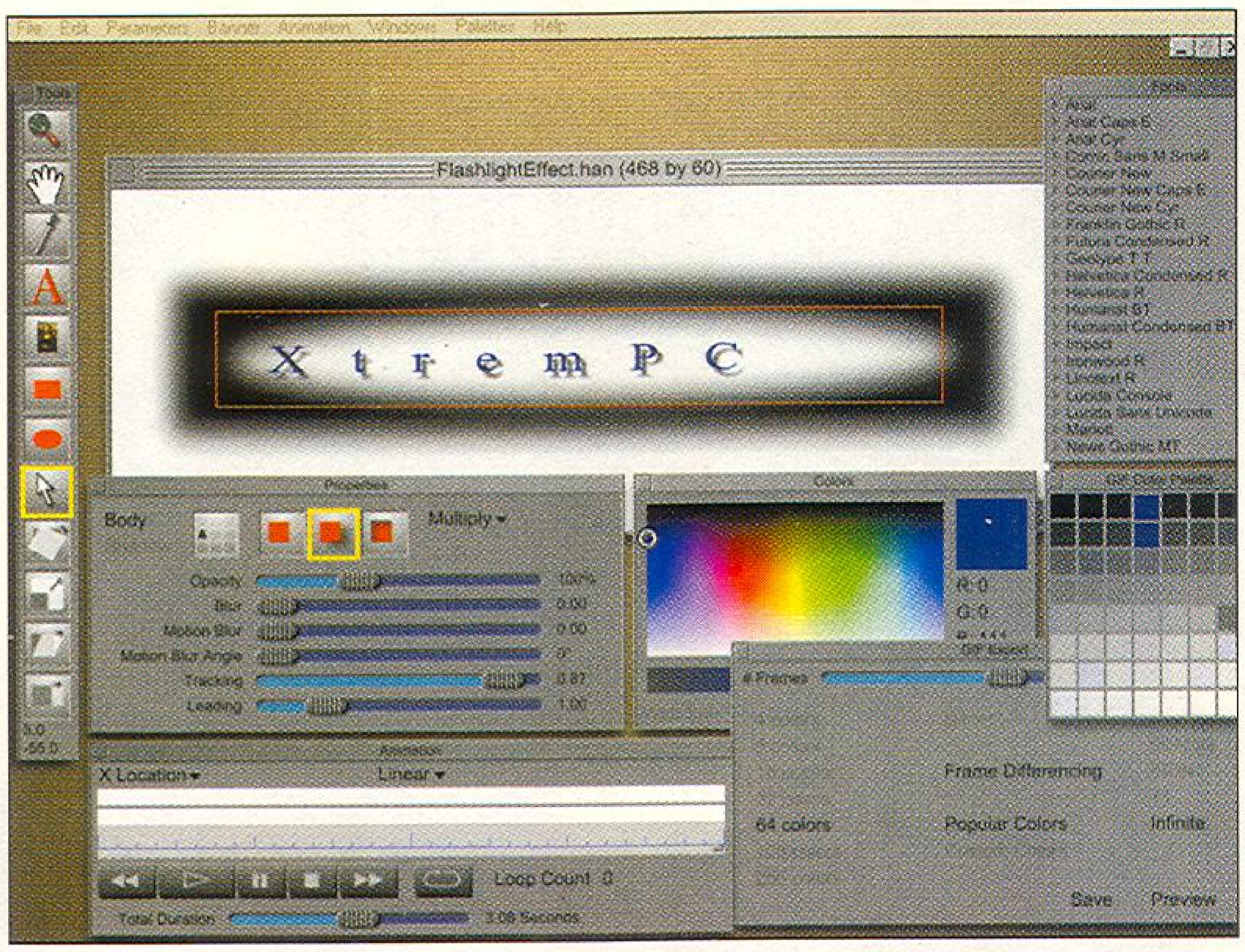
Un simplu banner pentru web nu e așa de greu, dar să creezi un banner original și atractiv se poate dovedi o problemă.

DETALII

Tip program
Bannere
Complexitate
Medie
Redactor
Adrian Dorobăț

Să creezi un simplu banner pentru web nu e așa de greu, dar să creezi un banner original și atractiv se poate dovedi o problemă. Pentru cei care vor să iasă din anonimat există programe de genul Headline Studio. Acesta vă dă posibilitatea ca prin combinarea cîtorva transformări simple să obțineți efecte spectaculoase. În principiu se pot crea și bannere statice, dar Headline Studio își arată adevărata valoare doar cînd vine vorba de animații.

Acestea se realizează pe baza sistemului de cadre cheie; ai un text în poziția x, muți contorul de frame-uri cu 20 înainte, deplasezi textul în poziția x+13, rotit cu 45 de grade, mai avansezi cu 20 de frame-uri, mai rotești textul cu sinus de logaritm în baza doi din pi pătrat și ai obținut o animație. În clasa obiectelor ce pot fi animate în acest fel intră text, forme vectoriale și imagini. Textul și formele vectoriale pot fi create cu Headline, imaginile trebuie importate. Acestea pot fi aranjate pe o scenă unde un contur roșu definește dimensiunile bannerului. Transformările ce se pot aplica asupra lor sunt: deplasare, redimensionare, înclinare (skew), schimbarea culorii și a gradului de transparență, blur și motion blur.

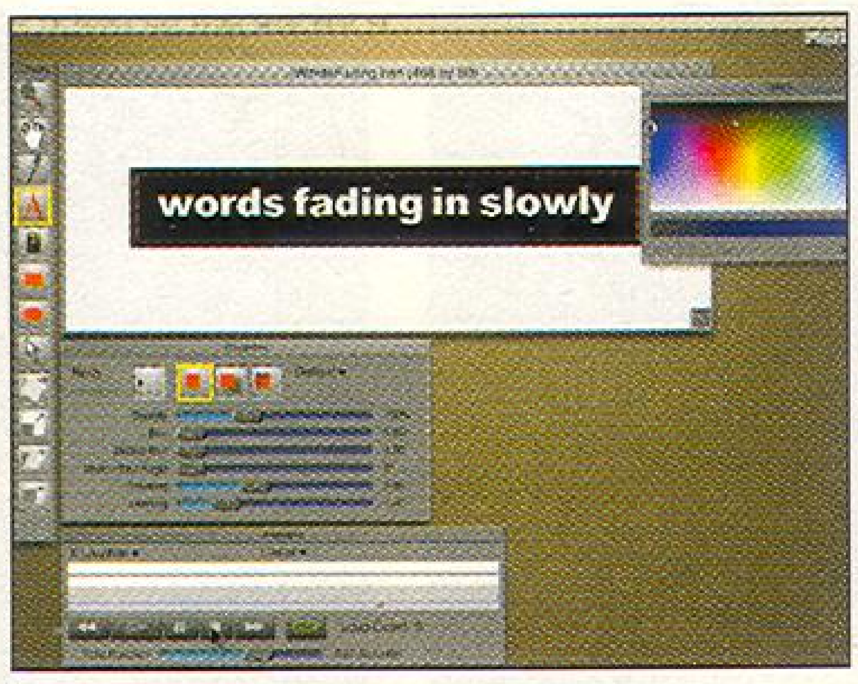


Tratarea cu layere a întregii afaceri permite o mult mai rapidă realizare sau modificare a bannerelor.

Deși sunt puține, acestea pot fi combinate pentru a crea efecte, care în alte programe se găsesc sub numele Fade In/Out, Tilt, Drop, Flashlight etc. Singura diferență ar fi că în acele programe ele sunt deja făcute și trebuie doar să le schimbați parametrii, pe cînd în Headline trebuie să munciți personal la ele. Avantajul ar fi că aveți mai mult control asupra a ceea ce se întîmplă și puteți să creați lucruri noi.

În plus, programul privește fiecare nou element ca fiind pe un layer separat, iar aceste layere pot fi aranjate ierarhic unul în fața sau spatele celuilalt și pot avea diverse moduri de blending între ele, similare cu cele din Photoshop. Interfața arată la fel de bine ca în mai toate produsele MetaCreations, dar cred că este totodată motivul pentru care programul merge destul de greu. Impresia finală ar fi că Headline Studio nu este foarte simplu de folosit, dar cum rareori ceva de calitate se realizează simplu și fără efort, eu zic măcar să-l încercați, dacă vă interesează domeniul.





Despărţirea pe litere

Un lucru interesant în Headline este că o dată ce ați scris un text și îl aveți ca sprite pe scenă, puteți să dați în orice moment comanda Split și să îl despărțiți în cuvinte sau litere pe care să le animați separat. Astfel, se pot crea efecte foarte interesante: un text care se tîrăște ca o rîmă sau unul din care literele par că se zbat să scape, un cuvînt măturat parcă cu o mătură invizibilă pe suprafața bannerului etc.

HEADLINE STUDIO

Preț: N/A
Producător: Metacreations
Ofertant: Flamingo
Distribuitor: Flamingo

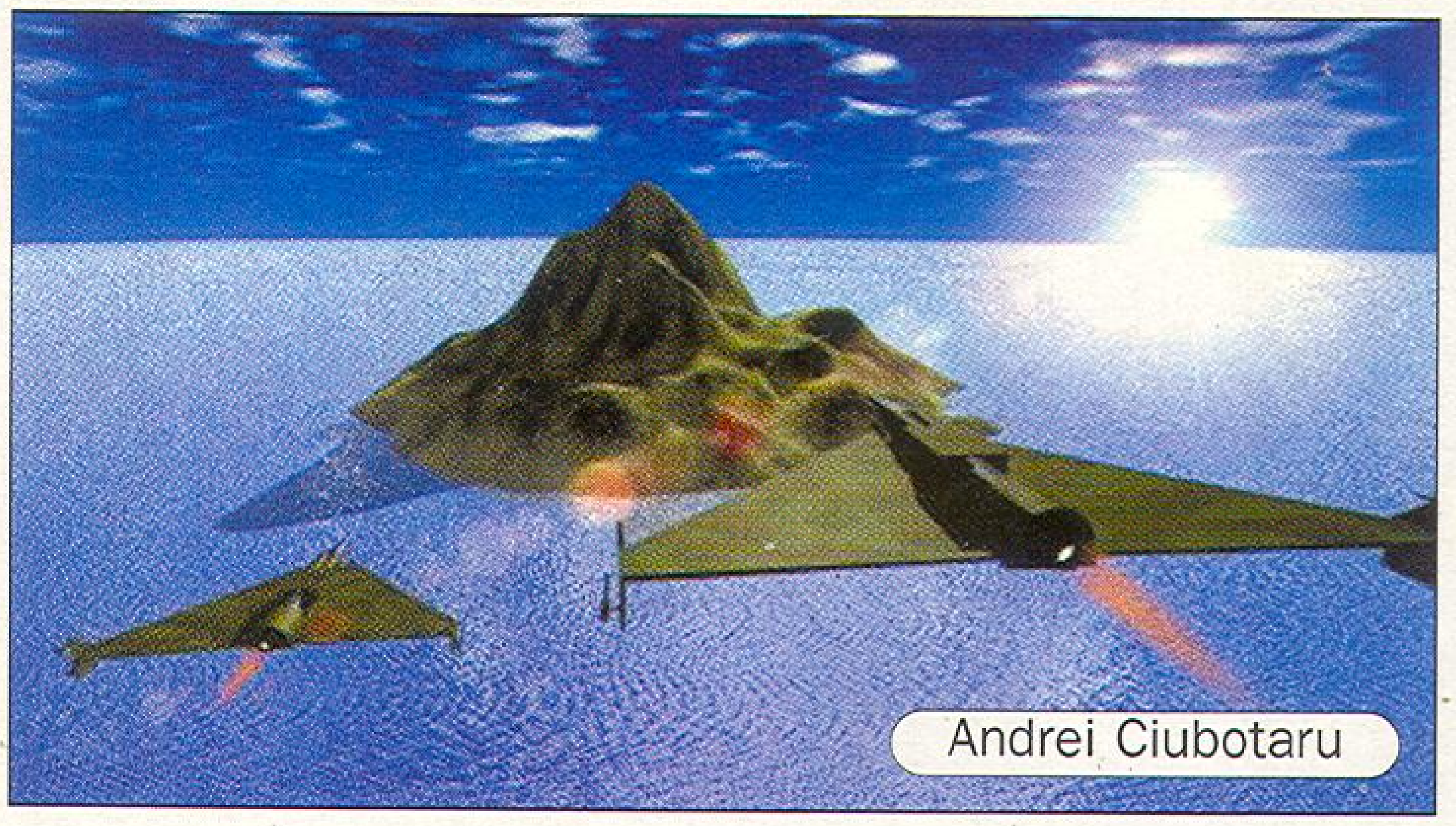
CARACTERISTICI

-realizează bannere animate de calitate deosebită.
-efecte spectaculoase cu muncă puțină.

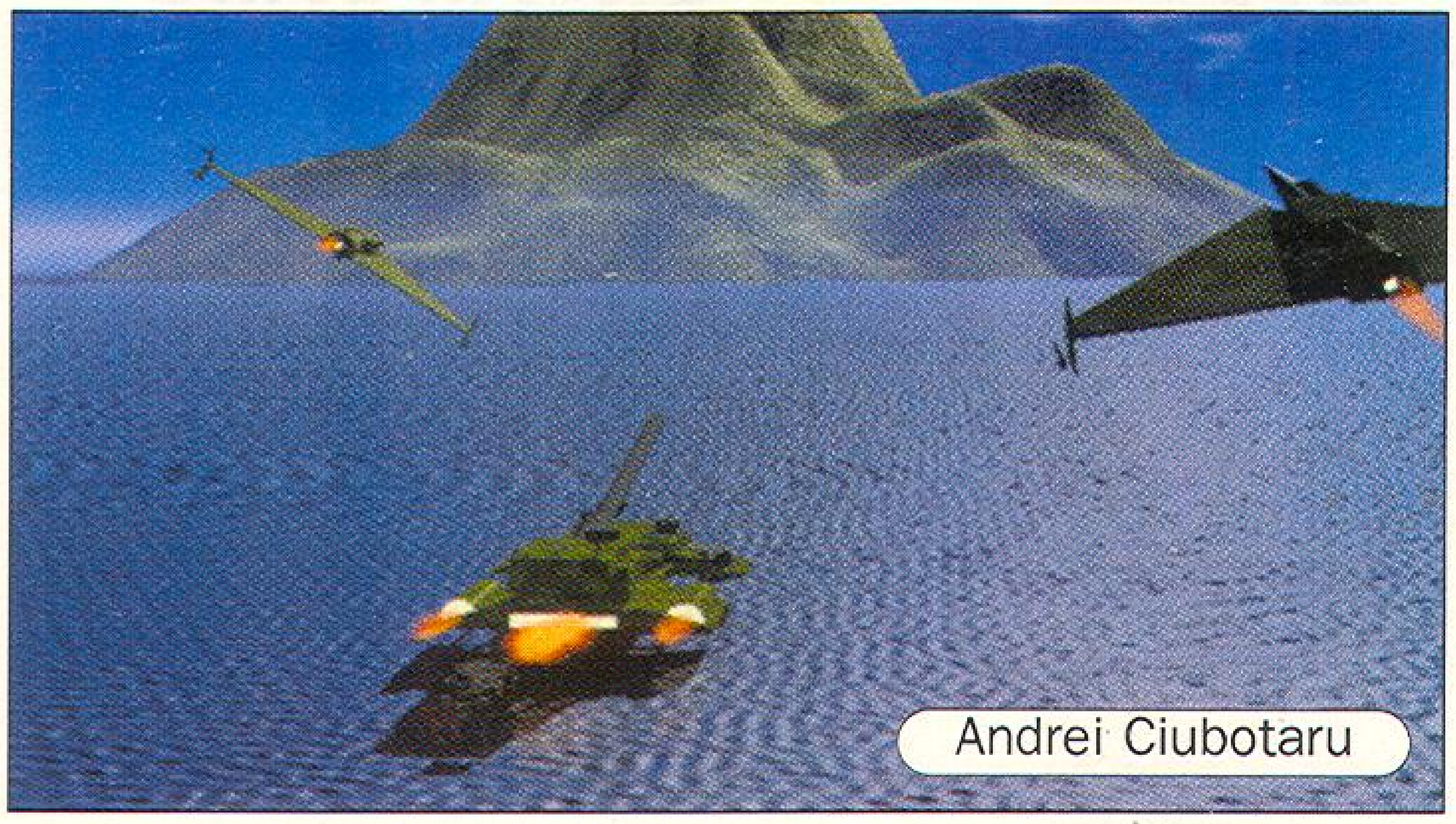
★★★☆☆

GX: GALERII XTREME

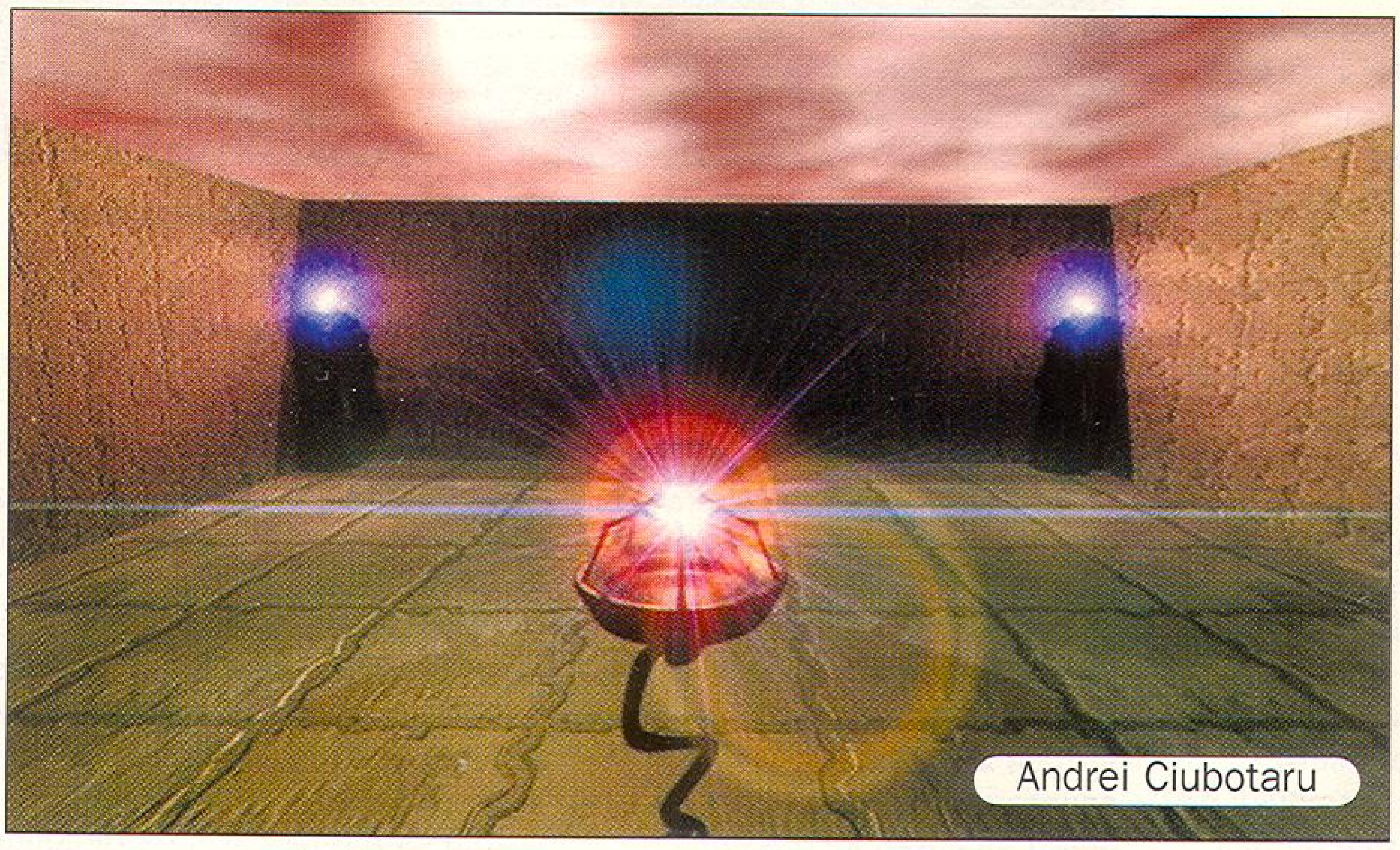
Pagina de Galerii Xtreme găzduieşte, în acest număr al revistei, câteva din creaţiile cititorilor Andrei Ciubotaru şi Lucian Boca (Vaslui).



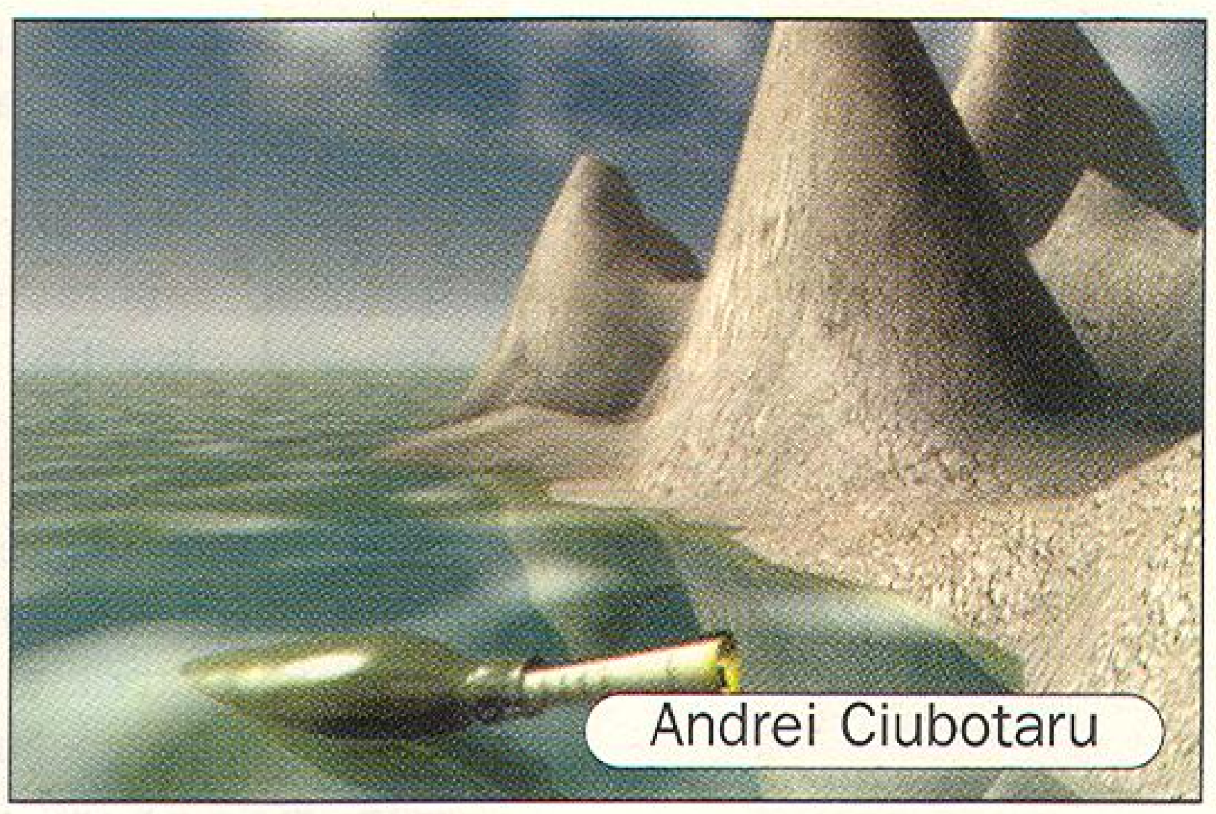
Andrei Ciubotaru



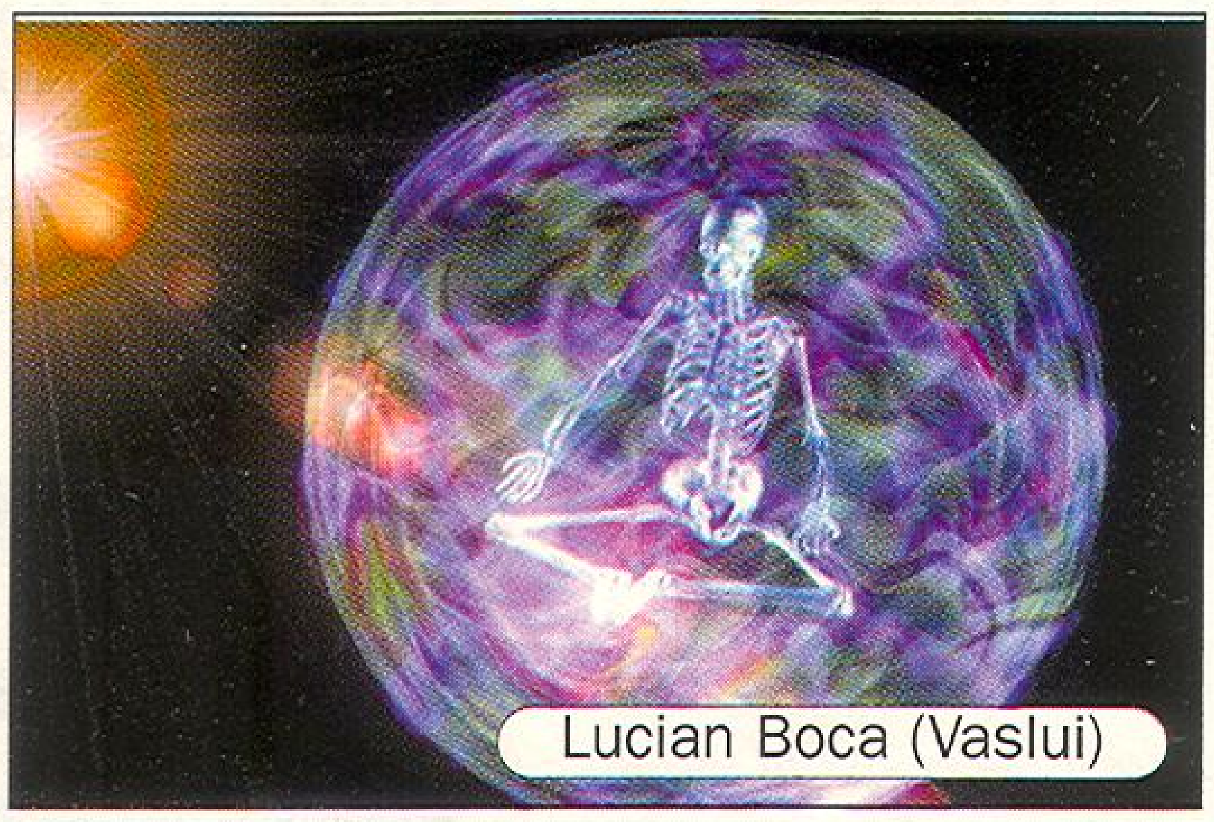
Andrei Ciubotaru



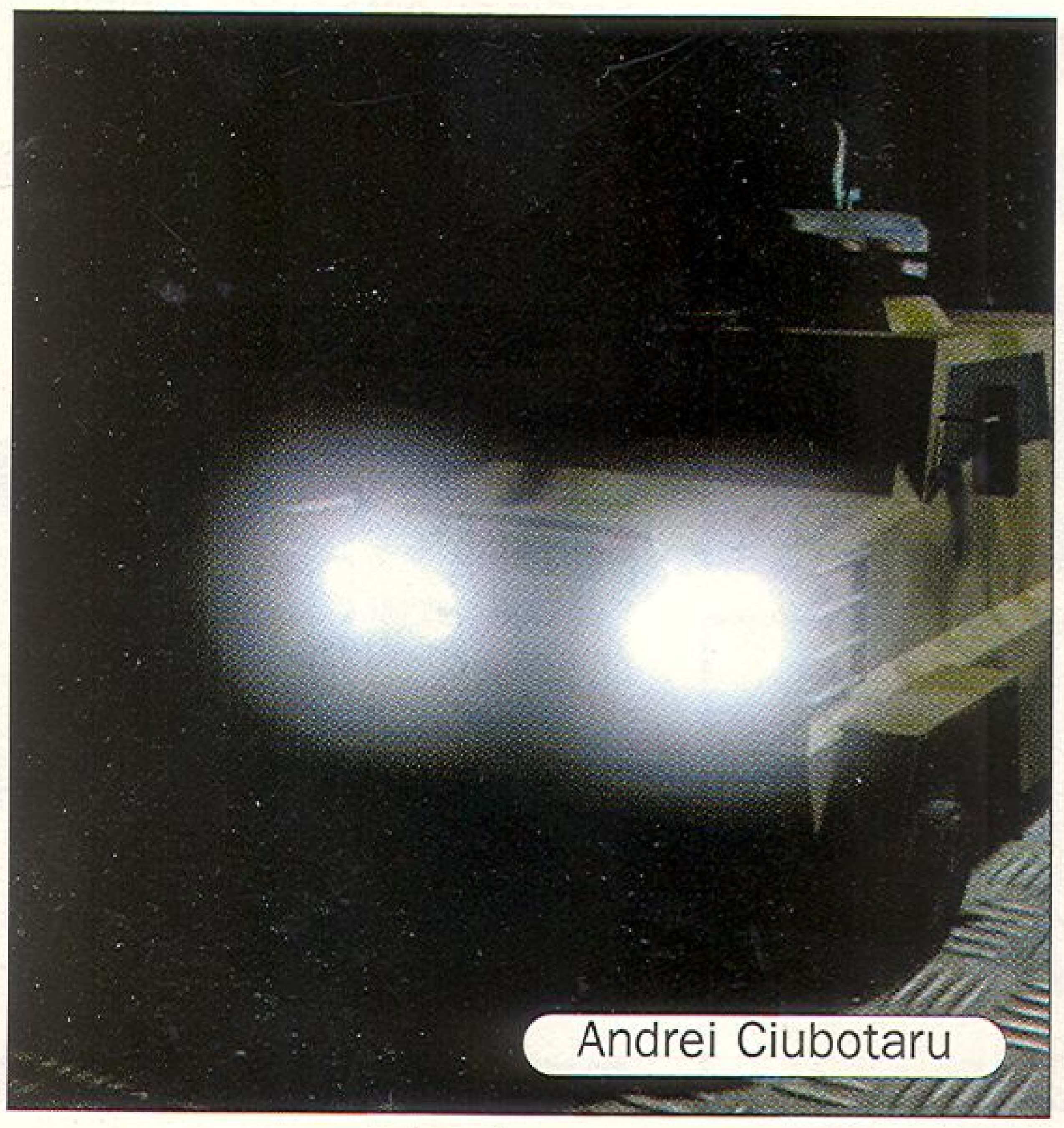
Andrei Ciubotaru



Andrei Ciubotaru



Lucian Boca (Vaslui)



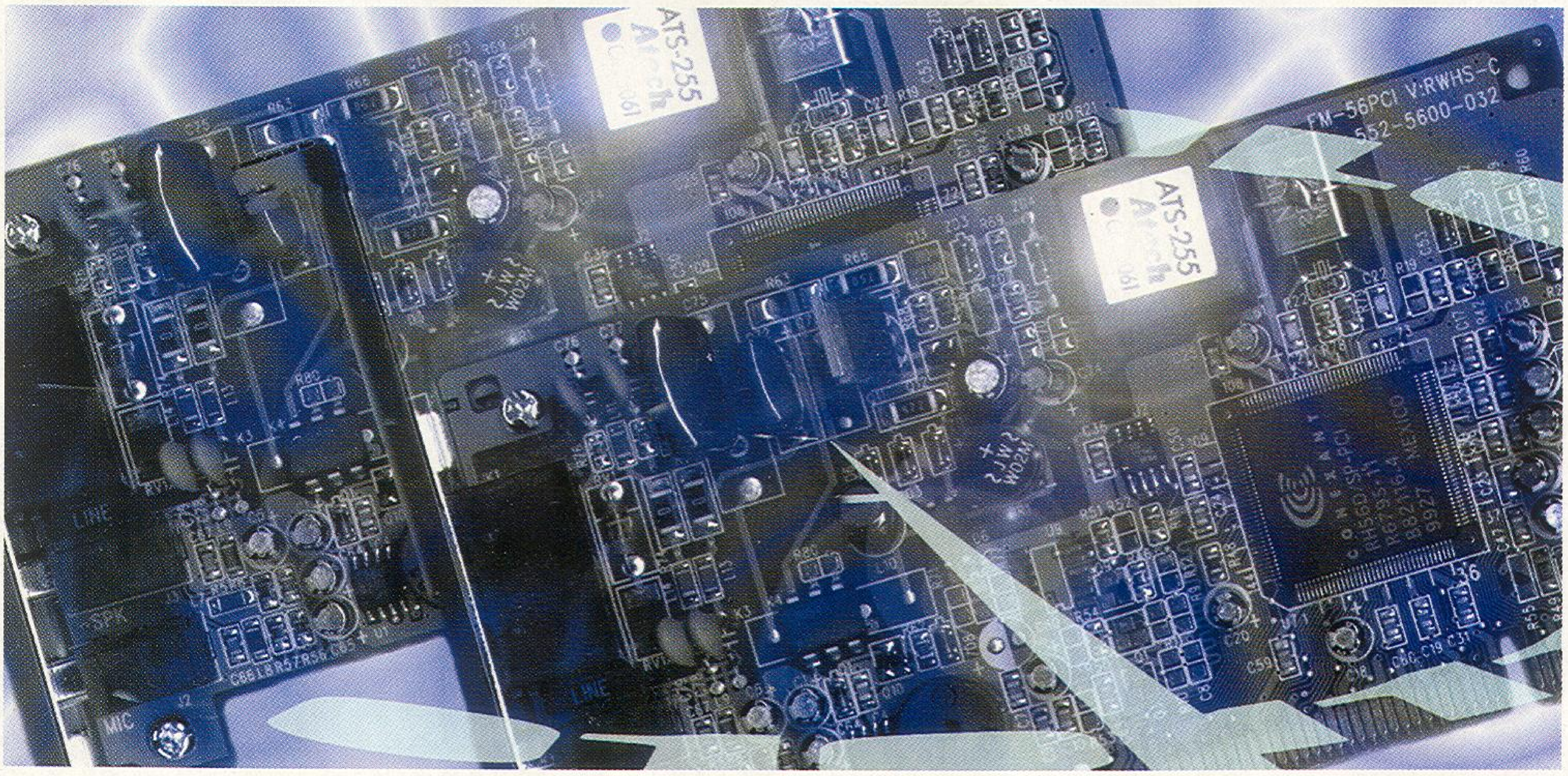
Andrei Ciubotaru



Andrei Ciubotaru



Lucian Boca (Vaslui)



MEGATEST DE MODEMURI 56K!

În România și chiar pe plan mondial modemurile mai sunt încă principalul mijloc de conectare la Internet. Vîrful de lance și în același timp cam maximum posibil de la tehnologia analogică îl reprezintă modelele de 56k, ce deja utilizează o tehnologie hibridă, semidigitală.

Condiții

Pentru a utiliza un modem de 56k există trei condiții: un ISP care să suporte respectiva viteză, o centrală digitală (este vital ca linia pînă la ISP să nu aibă mai mult de o singură conversie analog-digital) și evident, un modem.

Tot mai multe ISP-uri din România au început să suporte protocoale care permit 56k și este de presupus că în scurtă vreme și cei rămași în urmă cu această dezvoltare vor adopta aceleași măsuri.

În ultima vreme Romtelecom a înlocuit o bună parte din vechile centrale analogice cu modele noi, digitale, care permit ISP-urilor și clienților acestora să depășească limita de 33.6k existentă pînă acum. Rămîne problema modemului. La ora actuală pe piață există mai multe modele iar cumpărătorul este pus în fața a tot felul de detalii dintre care cele foarte importante nu ies adesea la suprafață.

Standardele

Pînă în 1998 existau două protocoale: x2 de la U.S. Robotics și K56Flex de la Rockwell, fiecare implementat în chipurile/modemurile produse de respectivele firme. În 1998 a fost introdus un standard oficial, denumit V.90, care a înlocuit x2 aproape imediat (modemurile 3Com/USR fiind update-uite prin flash bios), coexistînd cu K56Flex datorită faptului ca nu toate modemurile bazate pe chip-uri Rockwell (acum Conexant) au flash bios. Practic în ziua de azi un ISP care are 56k suportă în mod sigur V.90 și există o șansă să aibă si K56Flex, dar acest lucru nu este obligatoriu.

Despre test

Am testat în acest număr cîteva modemuri întîlnite pe piața românească, în încercarea de a determina care se potrivesc cel mai bine fiecărui cumpărător și mai ales care face cu adevărat față condițiilor existente aici. Modul de testare a vitezei a fost relativ simplu. Conectare la un ISP care suportă V.90 și K56 Flex, un ping pînă la primul computer de la modem pentru determinarea ping time-ului intern (de notat că la celălalt capăt se aflau modemuri 3Com - USR) și download-uirea unui fișier de 1.4MB de pe serverul de ftp local (deci fără să treacă prin antenă).

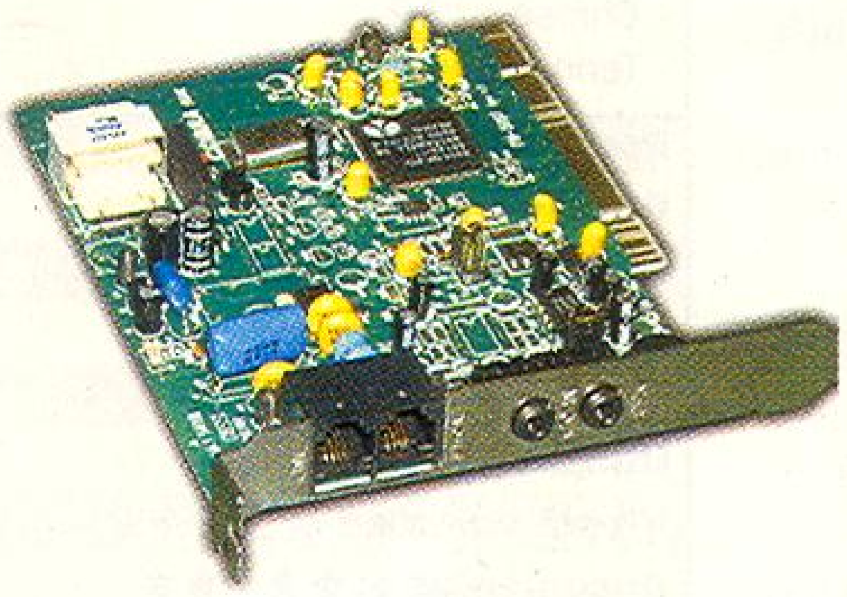
Aprecierea driverelor și a documentației este un pic mai subiectivă deoarece respectivele valori sunt influențate și de cîte probleme ne-au făcut modemurile, în mod special cele care necesită upgrade-uri la flash bios sau drivere noi, fără de care funcționează defectuos sau deloc.

Ce este cu Winmodem-urile?

Acum cîțiva ani firma Rockwell a scos primele modele de modemuri care nu aveau compresia și corecția integrate în hardware, principalul avantaj fiind o simplificare (și o ieftinire) a chipurilor. Winmodem-urile sau Softmodem-urile reprezintă o a doua generație de astfel de modemuri care utilizează procesorul pentru a emula diverse protocoale de genul V.90, K56Flex, V.34 sau V.32bis. Între timp Rockwell și-a rebotezat divizia de telecomunicații în Conexant iar chipurile produse de aceștia au devenit omniprezente, aproape fiecare producător oferind un model bazat pe acestea.

Winmodemurile au ca principal avantaj prețul, foarte scăzut datorită logicii simplificate, dar necesită procesoare MMX (iar în România sunt destui oameni cu P100-166), mănîncă destul de mult timp de procesor (15% dintr-un Celeron 400Mhz este imens) și au în general un ping intern destul de mare comparativ cu modemurile bazate pe chip-uri fără emulare. Pe deasupra pentru a funcționa necesită drivere speciale, de la producător. Actualmente sunt suportate curent Windows 9x/NT și Linux.

Zoltrix Cobra 56K



Primul Winmodem testat s-a încadrat în așteptările noastre privind calitatea și performanța, în ciuda faptului că este bazat pe un chipset ceva mai vechi, pe care scrie Rockwell în loc de Conexant.

Driverele de pe CD-ul Cobrei au suport pentru V90 și K56Flex, asigurînd lipsa durerilor de cap obținute în urma căutărilor pe Internet. Cutia modemului conține un microfon, un manual de 12 pagini cu pașii necesari instalării și CD-ul cu drivere + manualul complet în format pdf. Se remarcă lipsa oricărui tip de software de voce și fax, nefiind inclus nici măcar obișnuitul SuperVoice 2.2, aflat pe CD-urile altor produse.

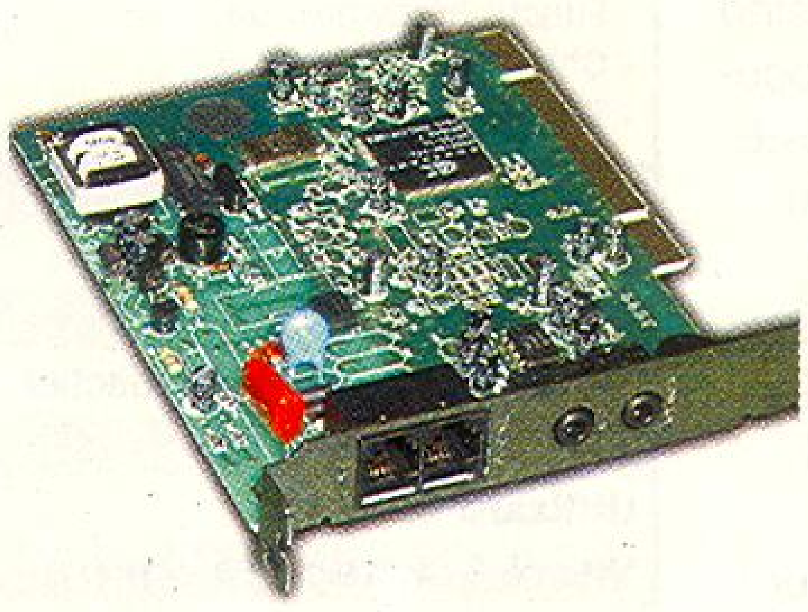
Un modem destul de bun și fără probleme majore.

ZOLTRIX COBRA 56K

- Tip modem: intern
- Funcții hardware: nu (Winmodem)
- Chipset: Rockwell
- Tehnologie:V.90, K56Flex

Preț: 23$
Producător: Zoltrix
Ofertant: Ktech
Distribuitor: Ktech
Ping mediu: 140 ms
Utilizare CPU: 11%
Viteză transfer: ★★★½☆
Documentație: ★★★☆☆
Drivere: ★★★★☆
Verdict: ★★★½☆

Aristo Art Series RW562FM 56K



Este tot un Winmodem dar produs de o firmă mai puțin cunoscută ca Zoltrix. Avînd o performanță comparabilă cu a Cobrei, Aristo-ul strălucește doar prin absența oricărei forme de manual (care a fost înlocuit cu o simplă foaie de hîrtie) și o cutie pe care nu scrie aproape nimic în afara numelui firmei și modelului. CD-ul conține o listă mare de programe, multe de evaluare sau destul de vechi, incluzînd BitWare 6.0, Net2Phone, VideoLive Mail și CyberLink. Lipsa oricărui manual, fie el și pe CD spune însă multe despre seriozitatea acestei firme, chiar dacă modemul se comportă destul de bine (lucru relativ normal dacă ținem cont că este vorba de un design standard de la Conexant).

ART RW562FM 56K

- Tip modem: intern
- Funcții hardware: nu (Winmodem)
- Chipset: Rockwell
- Tehnologie:V.90, K56Flex

Preț: 23$
Producător: Aristo
Ofertant: Ktech
Distribuitor: Ktech
Ping mediu: 141 ms
Utilizare CPU: 14%
Viteză transfer: ★★★★☆
Documentație: ★☆☆☆☆
Drivere: ★★★★☆
Verdict: ★★★☆☆

Jetway X'Modem 56K



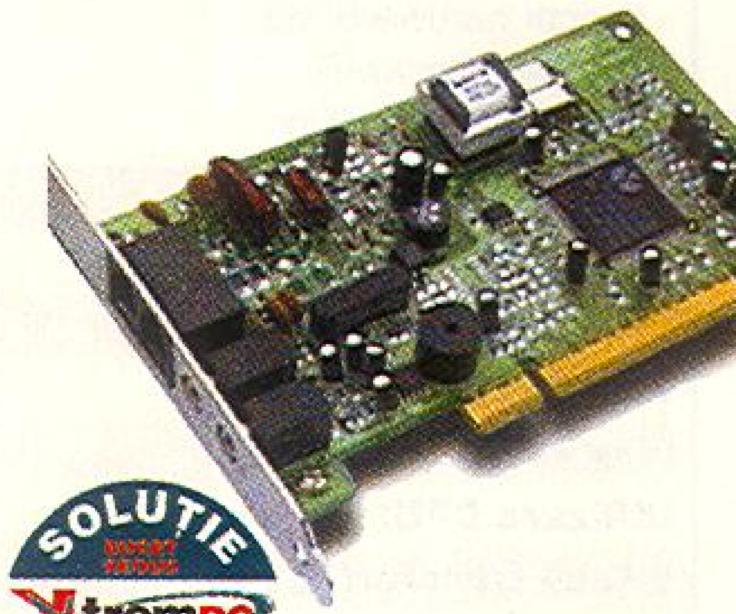
Jetway X Modem prezintă numeroase asemănări cu Acorp 56 EMS, pornind de la drivere, cabluri și transformator și ajungînd pînă la amplasarea butoanelor și a mufelor pe carcasă, aceasta din urmă fiind singura care îl diferențiază de Acorp. Manualul și CD-ul sunt absolut similare, performanțele de asemenea iar problemele sunt și ele împărțite frățește. Jetway-ul, ca și 56 EMS-ul nu suportă decît K56Flex, update-urile fiind inexistente iar în lipsa acestora este aproape imposibil de determinat dacă modemul are sau nu bios flash. Pentru un modem extern, cu un preț în consecință, Jetway-ul (ca și 56 EMS-ul), cu suportul lor doar de K56Flex, nu prea merită.

JETWAY XM 56K

- Tip modem: extern
- Funcții hardware: da
- Chipset: Rockwell
- Tehnologie: K56Flex

Preț: 64$
Producător: Jetway
Ofertant: Ktech
Distribuitor: Ktech
Ping mediu: 102 ms
Utilizare CPU: 2%
Viteză transfer: ★★½☆☆
Documentație: ★★★☆☆
Drivere: ★★☆☆☆
Verdict: ★★½☆☆

DCS Internet Modem 56 RP8



Modemul produs de DCS și Acorp 56PIM s-au dovedit a nu fi numai Winmodemuri amîndouă ci chiar foarte asemănătoare la design, componentele fiind exact de același tip și amplasate în aceleași locuri. Modemul are un manual de cîteva pagini și este relativ lipsit de software. În ciuda similarității cu Acorp-ul, DCS-ul a avut performanțe superioare, reușind să depășească toate celelalte Winmodemuri în mod sesizabil. Din nefericire ping time-ul nu se compară cu cel obținut de US Robotics-uri sau Diamond, dar prețul scăzut îl face o alegere bună. Împreună cu modemul vine și SuperVoice v2.2, program nu tocmai fenomenal dar în orice caz mai bun decît nimic.

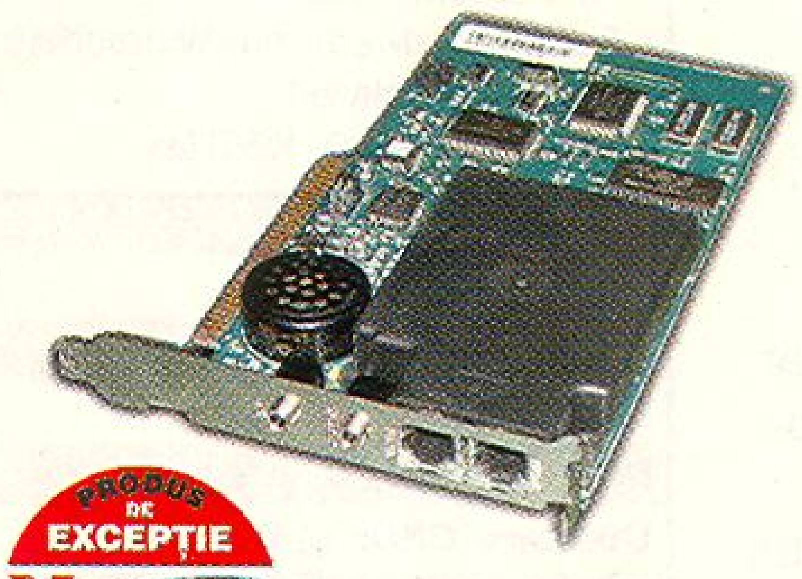
SOLUȚIE Xtrem PC TRIMESTRUL I 2000

DCS 56 RP8

- Tip modem: extern
- Funcții hardware: nu (Winmodem)
- Chipset: Rockwell
- Tehnologie: V90 software

Preț: 26$
Producător: DCS
Ofertant: ProSys (252.42.32)
Distribuitor: N/A
Ping mediu: 140 ms
Utilizare CPU: 14%
Viteză transfer: ★★★★☆
Documentație: ★★★☆☆
Drivere: ★★★★☆
Verdict: ★★★½☆

3Com US Robotics Sportster 56



US Robotics este un nume în lumea modemurilor, fiind unul dintre cei mai vechi și mai buni producători de astfel de echipamente. Sportster extern nu dezamăgește nici el, doar că se pune problema upgrade-urilor software și a driverelor noi pentru a-l "convinge" să meargă la viteza maximă. Odată depășită această etapă (foarte problematică pentru un utilizator începător) modemul pur și simplu zboară, fiind alături de confratele său extern cel mai rapid dintre cele testate de noi, cu un avantaj sesizabil față de celelalte.

Modemul mai vine și cu două discuri care conțin SuperVoice v2.2 și o pereche de căști. Manualul este foarte bine alcătuit și conține și o listă completă a comenzilor.

USR 56K Internal
- Tip modem: intern - Funcții hardware: da - Chipset: USR - Tehnologie: V90, K56Flex
Preț: 69$
Producător: 3Com (USR)
Ofertant: Flamingo
Distribuitor: Flamingo
Ping mediu: 85 ms
Utilizare CPU: 6%
Viteză transfer: ★★★★★
Documentație: ★★★★★
Drivere: ★★★★☆
Verdict: ★★★★½

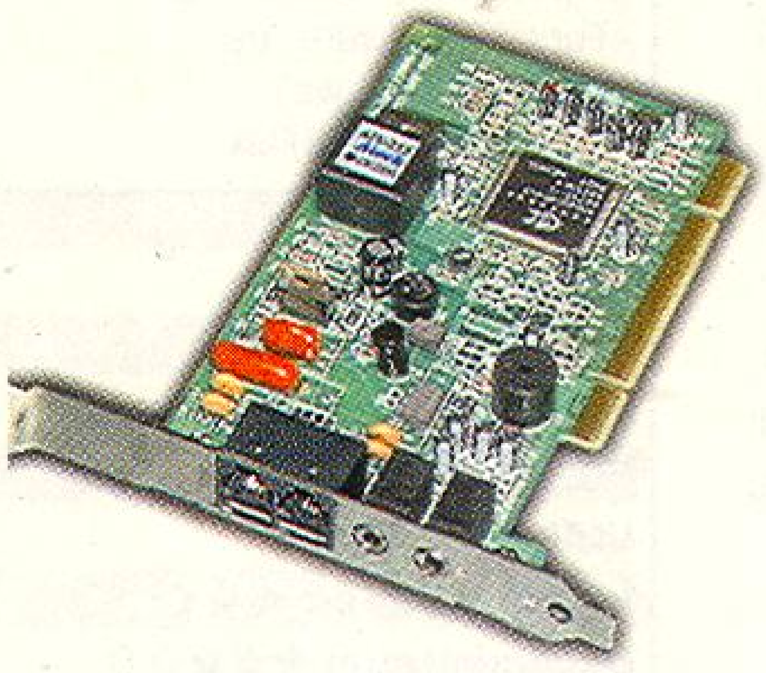
3Com USR Sporster Flash External



Sportster-ul External este cel mai redutabil modem pe care am avut ocazia să-l testăm. Ca și varianta internă, Sportster-ul a necesitat un flash upgrade la bios pentru a ajunge să "cunoască" V.90, mergînd perfect după aceasta. Spre deosebire de cel intern, care utilizează un slot ISA, nefiind Plug&Play, external-ul se bagă în port și la prima Windows-ului se configurează fără bătai de cap. Documentația este comparabilă cu cea a Internal-ului iar înzestrarea foarte asemănătoare, lipsind căștile. Procentul ocupat din procesor este foarte scăzut, ca în cazul tuturor modemurilor externe și singurul impediment în achiziționarea unui asemenea aparat este prețul cam piperat și absența sa de pe piața românească.

USR 56K External
- Tip modem: extern - Funcții hardware: da - Chipset: USR - Tehnologie: V90, K56Flex
Preț: N/A
Producător: 3Com (USR)
Ofertant: Aparține redacției
Distribuitor: Aparține redacției
Ping mediu: 83 ms
Utilizare CPU: 3%
Viteză transfer: ★★★★½
Documentație: ★★★★★
Drivere: ★★★★★
Verdict: ★★★★★

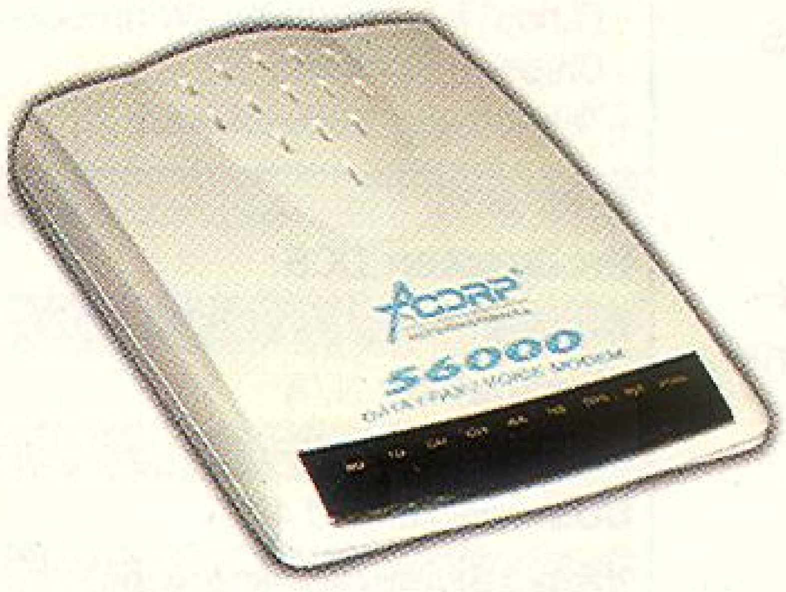
Acorp 56PIM



Acorp 56PIM are un design foarte asemănător cu DCS Internet Modem 56 RP8 dar similaritățile se opresc aici deoarece DCS-ul a avut o performanță mai bună. Winmodem-ul de la Acorp nu strălucește la nici un capitol, nici măcar între Winmodem-uri. Manualul are numai 14 pagini și conține strict informațiile necesare instalării, lista de comenzi a modemului este absentă și în acest caz. În ceea ce privește CD-ul, acesta este unul generic, conținînd drivere pentru diverse produse, foarte puțin software și nici o variantă de manual într-un format oarecare. Personal mă așteptam la mai mult de la un modem produs de una dintre cele mai mari corporații din lume.

Acorp 56PIM
- Tip modem: intern - Funcții hardware: - Chipset: Rockwell - Tehnologie: K56Flex
Preț: 25$
Producător: Acorp
Ofertant: ICG/ACORP
Distribuitor: CG/ACORP
Ping mediu: 100 ms
Utilizare CPU: 1%
Viteză transfer: ★☆☆☆☆
Documentație: ★★☆☆☆
Drivere: ★★★★☆
Verdict: ★★½☆☆

Acorp 56 EMS



Modelul 56 EMS este similar cu Jetway X Modem 56K, diferind doar carcasa. Ca și celălalt produs Acorp, 56 EMS are un CD standard pentru mai multe produse, care conține drivere și Supervoice v2.2. 56Ems vine cu un manual de 46 de pagini care explică în detaliu instalarea modemului sub diverse sisteme de operare. Modemul suportă ca protocol de conectare la 56k doar K56Flex (Rockwell), lipsind suportul de V.90. Pe site-ul Acorp scrie ca modemul poate fi flash-uit la V.90 dar programul cu ajutorul căruia se face acest lucru era corupt la data la care am încercat noi. Varianta suedeză pornea dar raporta inexistența memoriei flash ceea ce înseamnă că modemul nu avea această facilitate.

Acorp 56EMS
- Tip modem: extern - Funcții hardware: da - Chipset: Rockwell - Tehnologie: K56Flex
Preț: 49$
Producător: Acorp
Ofertant: ICG/ACORP
Distribuitor: ICG/ACORP
Ping mediu: 103 ms
Utilizare CPU: 1%
Viteză transfer: ★★½☆☆
Documentație: ★★★☆☆
Drivere: ★★☆☆☆
Verdict: ★★½☆☆

Diamond Supra Express 56ePro

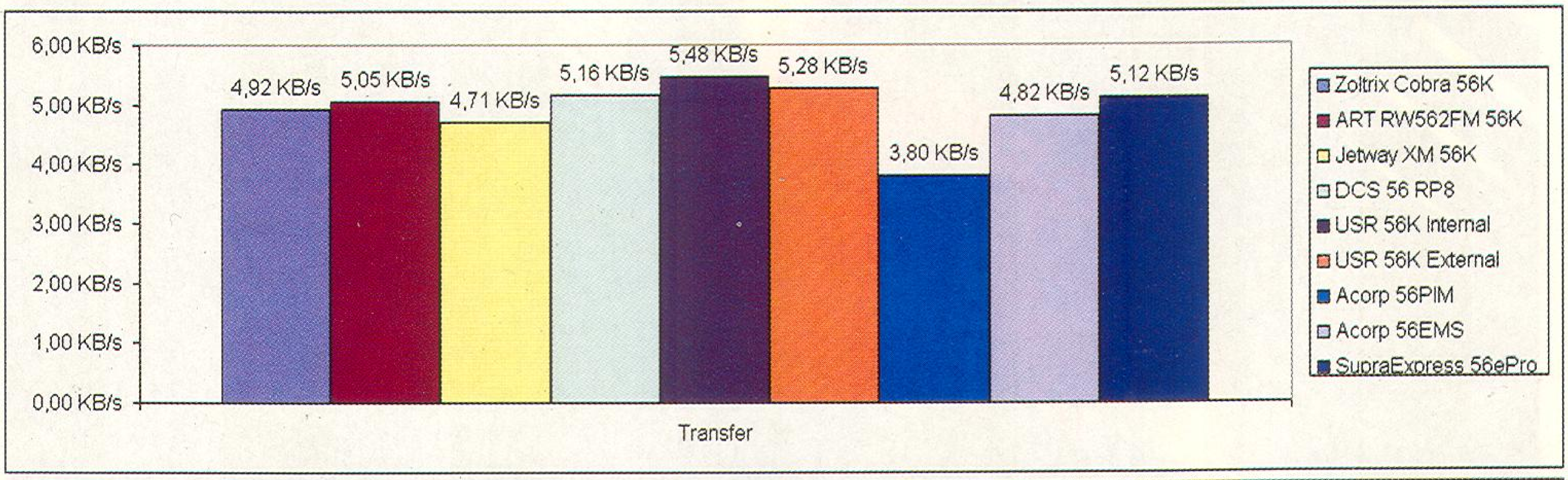


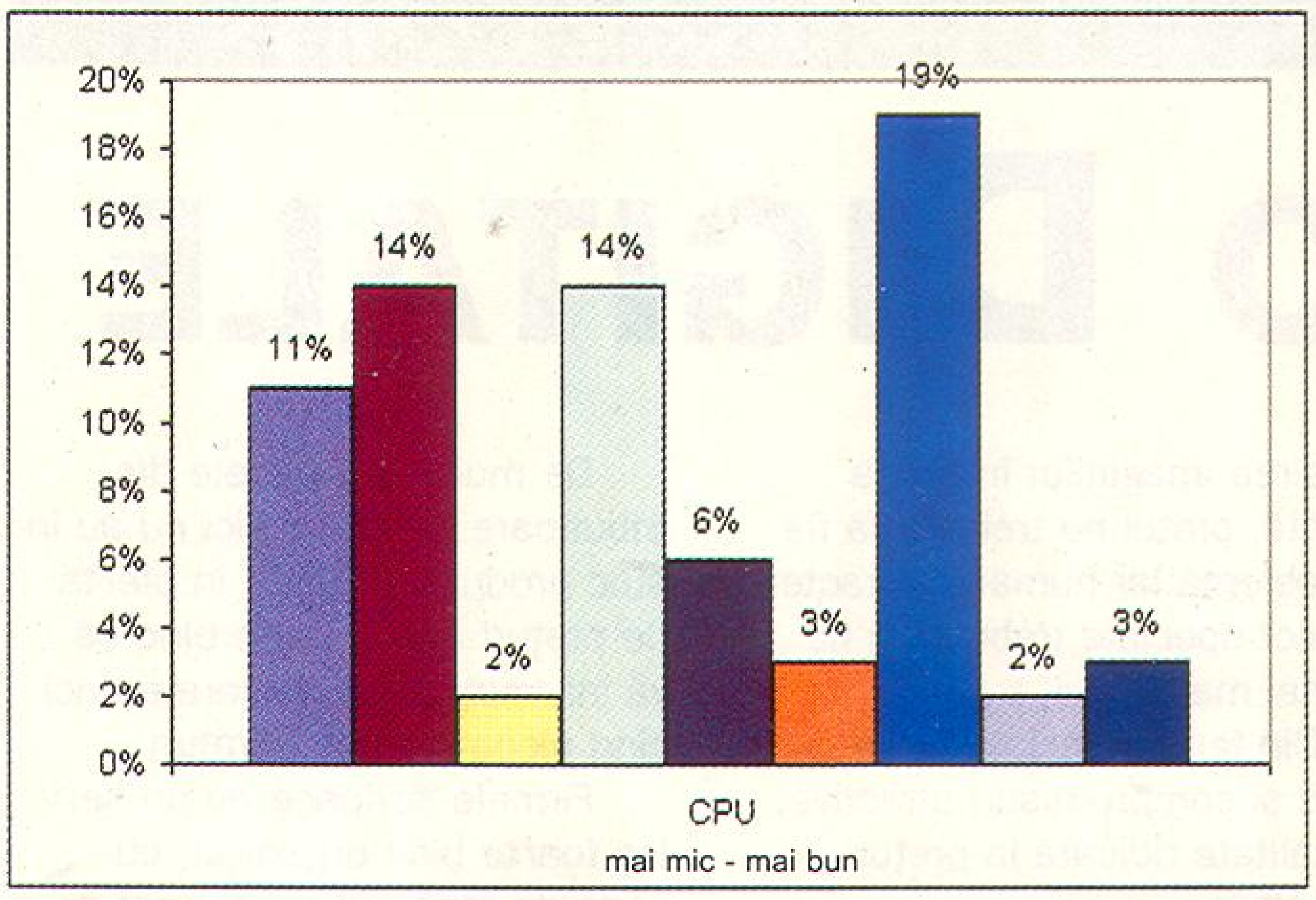
Supra Express 56ePro s-a dovedit a fi unul dintre cele mai bune modemuri externe. Ca și modelele de la 3Com, Supra Express-ul a necesitat cîteva upgrade-uri software și un flash de bios pentru a ajunge să suporte V.90 (și asta prin V.8bis). Pe CD-ul care însoțește produsul se află driverele (depășite) și un program terminal/fax - Trio, produs în 97 și destul de slab. Manualul tiparit cu care vine modemul este o fițuică 6x6cm, 44 de pagini, în care au fost îngrămădite cinci limbi dar pe CD există o variantă completă, care conține de la instrucțiuni de instalare și verificare pînă la lista de comenzi. Un modem bun, cu adevărat PnP dar care suferă de aceiași problemă a driverelor care trebuiesc trase de pe net.

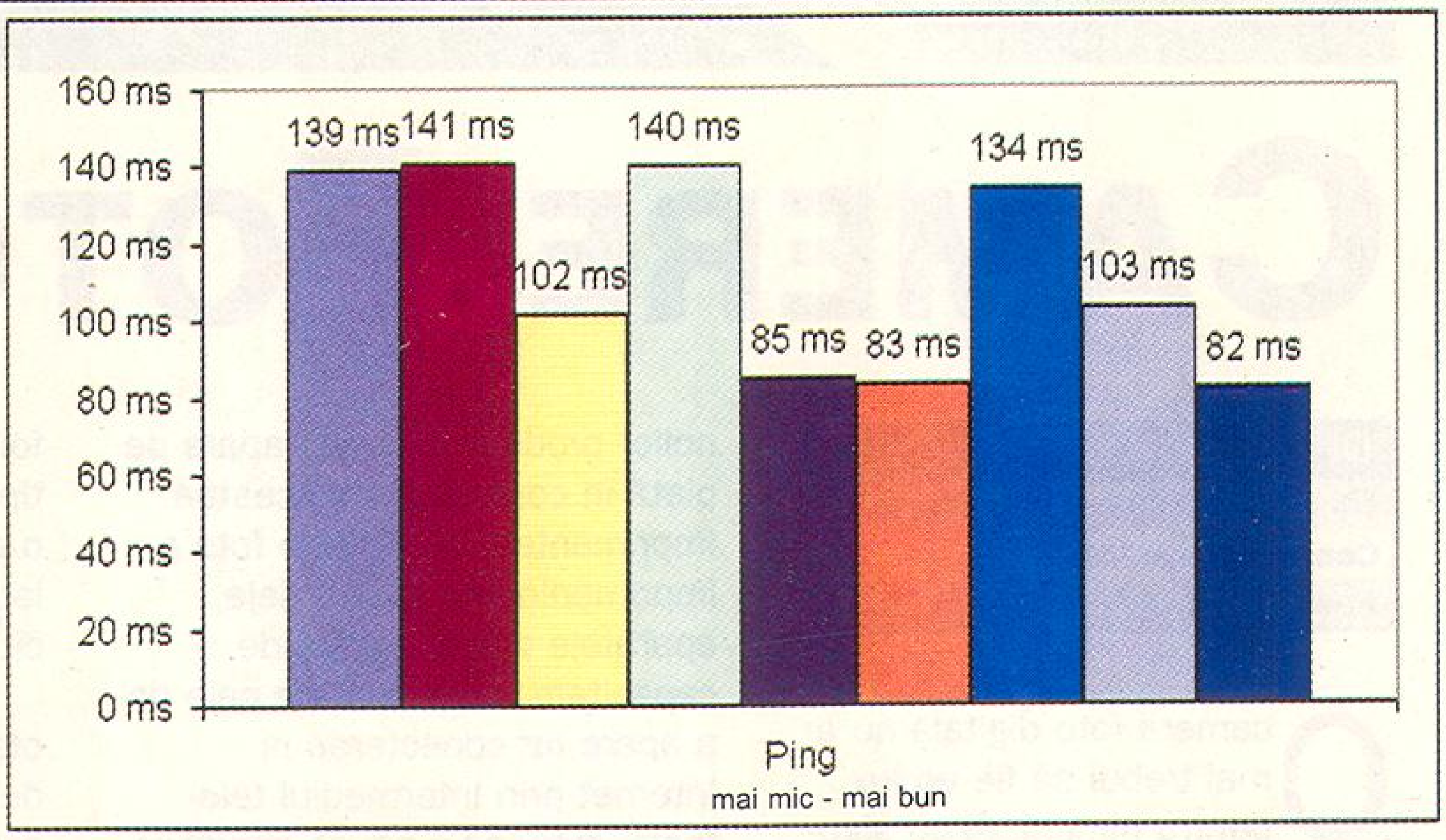
SUPRAEXPRESS 56EPRO

- Tip modem: extern
- Funcții hardware: da
- Chipset: -
- Tehnologie: V90, K56Flex

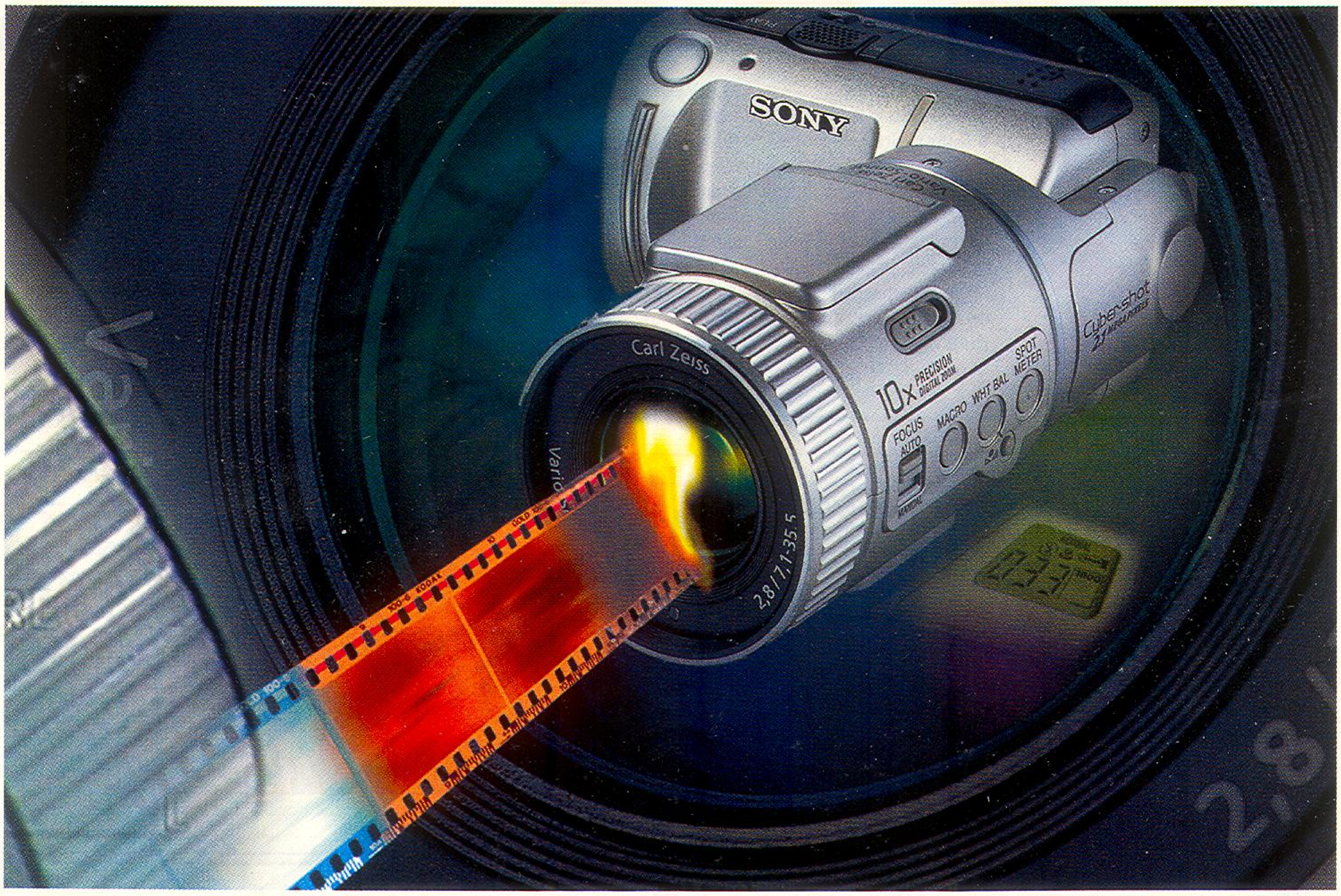
Preț: 86.4$
Producător: Diamond
Ofertant: Best Computers
Distribuitor: Best Computers
Ping mediu: 83 ms
Utilizare CPU: 3%
Viteză transfer: ★★★★½
Documentație: ★★★★☆
Drivere: ★★★★☆
Verdict: ★★★★½







Model	Producător	Interfață	Chipset	Viteză atinsă	Tip modem	Protocoale	Winmodem	Ofertant	Notă	Preț
Zoltrix Cobra 56K	Zoltrix	PCI	Rockwell	50667	Intern	V.90, K56	da	KTech	★★★½☆	23$
ART RW562FM 56K	Aristo	PCI	Conexant	46677	Intern	V.90, K56	da	KTech	★★★☆☆	23$
Jetway XM 56K	Jetway	Serial	Rockwell	44000	Extern	K56	nu	KTech	★★½☆☆	64$
DCS 56 RP8	DCS	PCI	Conexant	46667	Intern	V.90, K56	da	ProSys	★★★½☆	26 $
USR 56K Internal	3com	ISA	USR	50665	Intern	V.90, K56	nu	Flamingo	★★★★½	69$
USR 56K External	3com	Serial	USR	49333	Extern	V.90, K56	nu	N/A	★★★★★	N/A
Acorp 56PIM	Acorp	PCI	Conexant	41333	Intern	V.90, K56	da	Acorp	★★½☆☆	25$
Acorp 56EMS	Acorp	Serial	Rockwell	44000	Extern	K56	nu	Acorp	★★½☆☆	49$
SupraExpress 56ePro	Diamond	Serial	Rockwell	46657	Extern	V.90, K56	nu	Best	★★★★½	86.4$



Camere Foto Digitale

Detalii Articol
Tip produs: Camere foto digitale
Complexitate: Medie
Redactor: Cristi Radu

O cameră foto digitală nu ar mai trebui să fie un lux pentru nimeni, și cu siguranță că nu va mai în anul 2000. Prețurile au început să scadă iar calitatea să crească, mai ales datorită concurenței care începe să devină acerbă, într-un secol în care cine va deține informația în format digital, va deține și puterea. În momentul de față se fac investiții de sute de milioane de dolari pentru dezvoltarea tehnologiei care va avea maximum de potențial la minimum de costuri de implementare și producție.

Camerele foto digitale reprezintă doar vîrful de lance al noilor produse care vor apare pe piață în conexiune cu acestea. Imprimantele cu calitate foto a imprimărilor au apărut deja, aparatele video digitale de capacitate mare sunt pe cale de a apare iar conectarea la Internet prin intermediul telefoniei mobile va aduce imaginile foto mai aproape de noi ca niciodată.

Dacă ai vrea să-ți cumperi o cameră foto digitală în acest moment care ar fi soluția ideală pentru tine? Articolul de față încearcă să răspundă la această întrebare cît mai obiectiv cu putință.

Pentru utilizatorul ocazional, care face fotografii de plăcere și pentru care prețul este o problemă, rezoluțiile înalte nu sunt necesare iar unele caracteristici nu sunt atît de importante. Dimpotrivă, pentru cei care doresc calitate maximă pentru folosirea imaginilor în presa tipărită, prețul nu trebuie să fie o problemă iar numărul caracteristicilor speciale trebuie să fie cît mai mare...

Din fericire, există firme care oferă și compromisuri atractive, de calitate ridicată la prețuri accesibile.

Prețul este principala problemă în România din păcate. În mod paradoxal aici prețurile sunt mai mari decît în străinătate, nu cu 50-60% ci cu 100% în unele cazuri. În spatele acestor prețuri exorbitante se ascund, în afara taxelor și adaosurilor comerciale, costuri pentru depanarea aparatului (de care se poate să nu aveți nevoie niciodată) sau pur-și-simplu numele de firmă. Dacă țineți într-adevăr la banii dumneavoastră întrebați înainte de a cumpăra ce se ascunde în spatele prețului, s-ar putea să aveți surprize.

De multe ori, firmele distribuitoare de la noi nici nu au în stoc produsele listate în oferta de prețuri așa că este bine să vă înarmați și cu răbdare atunci cînd plecați la cumpărături.

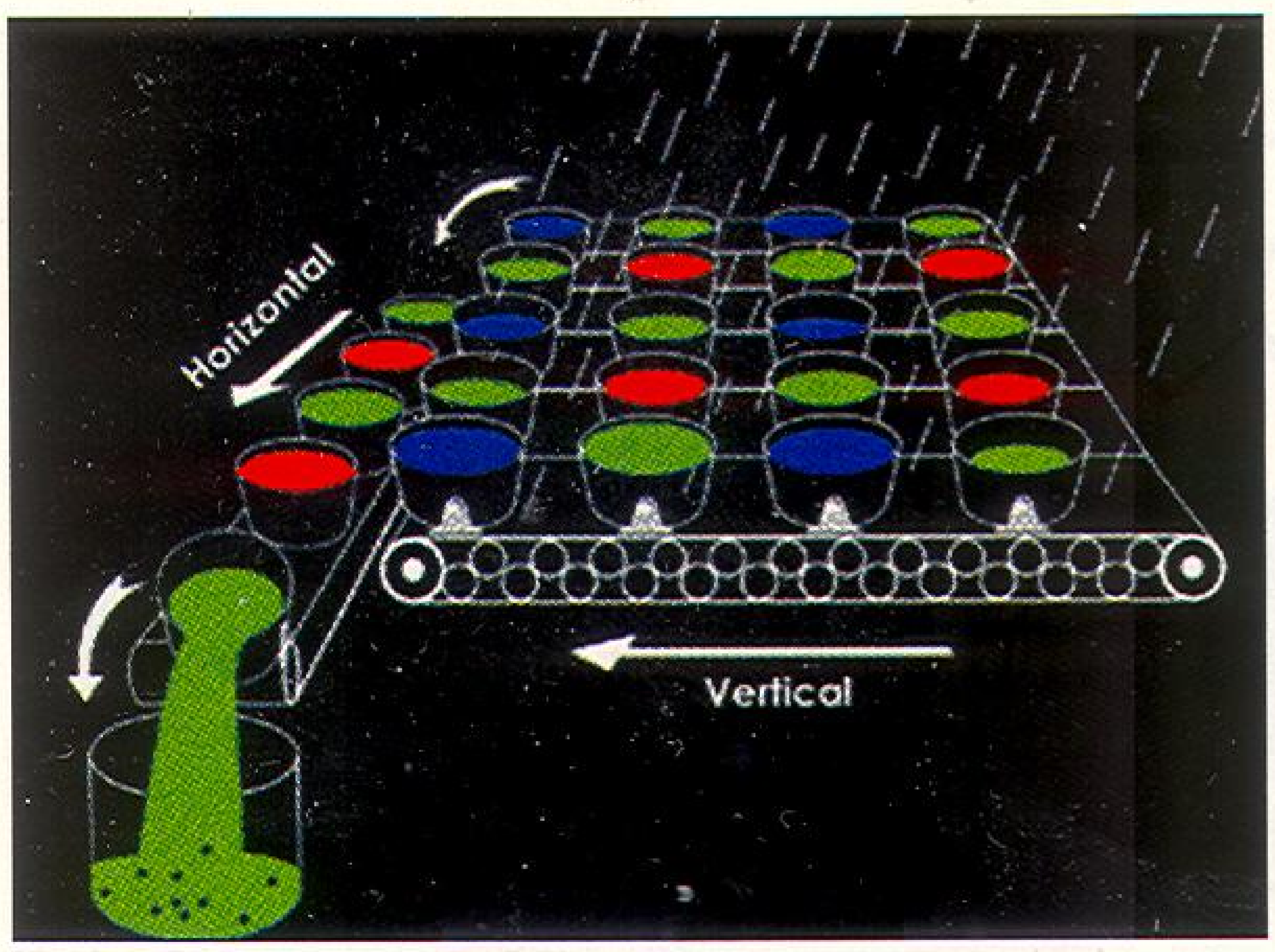
Firmele serioase au un service foarte bine organizat, cu banc de reparații specializat de sute de mii de dolari, în timp ce altele trimit aparatul în străinătate unde totul poate deveni un joc al întîmplării. Iarăși este bine să întrebați unde se face service-ul pentru a nu avea probleme nedorite mai tîrziu.

În fine, nu vă zgîrciți cînd vine vorba de calitate. Altfel la un preț care vi se pare acceptabil acum, veți avea o cameră digitală care nu mai este bună de nimic în cel mult o lună de la data cumpărării fie că este uzată fizic, fie moral.

Caracteristicile camerelor foto digitale nu se deosebesc foarte mult de cele ale camerelor foto clasice. Există totuşi cîteva deosebiri importante care trebuie subliniate.

CCD

CCD-ul este probabil cea mai importantă componentă dintr-o cameră digitală, ea hotărînd caracteristicile finale ale aparatului. În esenţă CCD-ul este un cip care captează imaginea în format digital. Suprafaţa acestui cip este compusă dintr-un mozaic de celule foto-sensibile care convertesc intensitatea luminoasă în semnale electrice. Desigur, informaţia primită prin intensitate permite doar o apreciere monocromă a imaginii însă cu ajutorul unor filtre speciale de culoare se poate recompune imaginea finală cu toate culorile sale. Fiecare celulă foto-sensibilă ajută la formarea unui pixel de culoare în funcţie de filtrul ales de producător. Astfel o cameră care suportă filtrul Bayer G-R-G-B are 2 MegaPixeli din care 540,000 sunt de culoare roşie, 540,000 de culoare albastră şi 1,080,000 sunt verzi. Inegalitatea dintre numărul de pixeli-culoare vine din predispoziţia ochiului uman de a deosebi mai multe nuanţe de verde decît alte culori. Canon foloseşte un alt gen de filtru bazat pe alte culori, iar camerele Fuji folosesc o structură fagure-de-miere pentru a împacheta mai bine celulele foto-sensibile oferind astfel o rezoluţie mai mare pe aceeaşi suprafaţă.



Bateriile

Bateriile folosite trebuie să aibă o viaţă cît mai lungă pentru a suporta necesarul de energie pentru afişajul cu cristale lichide şi eventualele procesoare care lucrează în background. Versiunile mai vechi de camere digitale funcţionează cu baterii obişnuite, reîncărcabile, în timp ce camerele din ultima generaţie au baterii speciale, Lithium-Ion care se reîncarcă cu redresoare specializate.



Depth of field

Perspectiva (Depth of field), sau focalizarea pe o anumită zonă a imaginii, era greu de obţinut pe o cameră foto clasică. Această caracteristică este legată de deschiderea maximă a iris-ului camerei digitale. Cu cît această deschidere este mai mică cu atît obiectele din fundal sunt clar definite, iar cu cît deschiderea este mai mare obiectele din fundal devin mai estompate. O cameră cu o gamă largă de posibilităţi în alegerea diametrului maxim al iris-ului este de preferat.



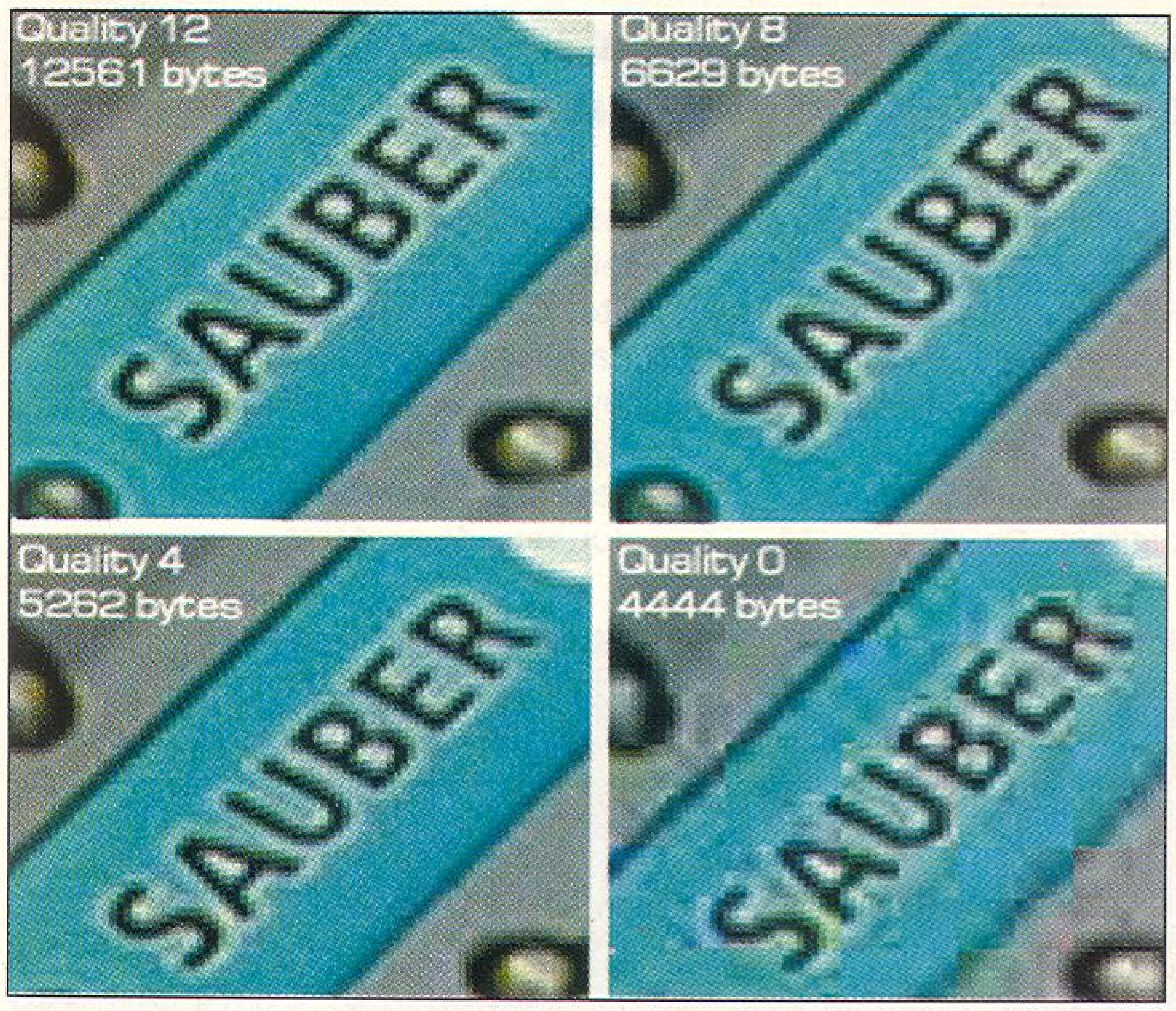
Sistemul de stocare

Sistemul de stocare a informaţiilor diferă de la cameră la cameră. Unele camere stochează imaginea capturată direct pe dischetă într-un format uşor lizibil de către un PC sau Mac. Soluţia cu discheta nu este însă cea mai bună, deşi foarte la îndemînă capacitatea acestora este foarte scăzută existînd loc pentru numai 4-5 fotografii de înaltă rezoluţie. Mai elegantă este soluţia cartelelor de memorie SmartMedia care pot avea capacităţi de 8,16 sau 32 de MB suficient pentru a stoca imagini de calitate superioară. Cartelele SmartMedia pot fi schimbate foarte repede sporind astfel capacitatea virtuală de stocare, iar transferul se face elegant prin intermediul unei dischete speciale prevăzută cu o fantă de acces a cartelei SmartMedia. O soluţie mai veche, dar destul de obişnuită ca alternativă este transferul imaginilor prin intermediul interfeţelor serială sau paralelă.

Efectul de butoi (Barrel distortion)

Este foarte cunoscut mai ales dacă aţi avut un televizor mai vechi... la camerele foto însă cauza apariţiei acestui efect nedorit este calitatea proastă a lentilelor.





Noise

Zgomotul (noise) în imagine reprezintă o altă trăsătură specifică camerelor digitale şi anume gradul de continuitate sau omogenitate a culorilor. Din cauză că imaginea este compusă din pixeli, compuşi la rîndul lor din celule foto-sensibile, calitatea acestora din urmă va avea un impact mare asupra continuităţii culorii în imaginea finală. Dacă celulele foto-sensibile convertesc intensitatea luminoasă foarte diferit una faţă de alta, într-un spaţiu restrîns de culoare omogenă pot apare puncte de tonalităţi diferite. Efectul este foarte supărător mai ales în cazul în care avem nevoie de imagini de rezoluţie mare, destinate imprimării în reviste sau postere fiindcă de la distanţă mică efectele zgomotului în culoare este foarte vizibil. Pixeli aberanţi, de culori nenaturale sau care nu-şi au locul în context pot apare şi din alte cauze, cea mai importantă fiind datorată algoritmilor de stocare a imaginii. Deoarece în cele mai multe cazuri se foloseşte formatul JPEG, care face parte din gama algoritmilor de stocare cu pierdere de informaţie, reconstrucţia acestor fişiere se face prin interpolare între pixelii apropiaţi. În momentul în care există treceri bruşte de la o culoare la alta, interpolarea nu mai lucrează foarte bine mai ales atunci cînd s-a lucrat cu o rată de compresie mare.

Zoom digital

Zoom-ul digital reprezintă în esenţă o prelucrare digitală a imaginii deja capturate de către cameră. Spre deosebire de zoom-ul optic (apropierea-depărtarea obiectului vizat) în cazul zoom-ului digital este selectată zona care ne interesează mai tare, aceasta este mărită aparent, însă prin pierdere de calitate. În cel mai fericit caz, cînd se foloseşte interpolarea pentru a compensa lipsa informaţiei de culoare, imaginea are un uşor aspect neclar. În cele mai multe cazuri însă zoom-ul digital duce la apariţia unor zone pixelate (în care dimensiunea pixelilor este atît de mare încît aceştia devin vizibili cu ochiul liber), deci nu trebuie pus accent pe această caracteristică la achiziţionarea unei camere. Este bine să existe în specificaţii însă dacă nu există se poate prelucra oricînd pe un computer.

FUJI MX2700

Fuji MX2700

CARACTERISTICI TEHNICE:

- Rezoluţii: 1800X1200/640X480
- Controlul expunerii: 64 de zone TTL
- Închidere electronica: 1/4-1/1000 sec
- Fash : 0.3 m - 2.5 m
- Ieşire video: NTSC/PAL
- Dimensiuni : 80X97.6X33
- Greutate: 230g
- Suport Media: SmartMedia MG-4S, MG-8S, MG-16S, MG-32S
-Format fişiere : JPEG (Exif 2.1) cu 3 cu 3 nivele de compresie.

Redactor: Cristi Radu
Producător: Fuji
Preţ: ~1000 $
Ofertant: Balkan Foto (092.488.697)
Distribuitor: Balkan Foto

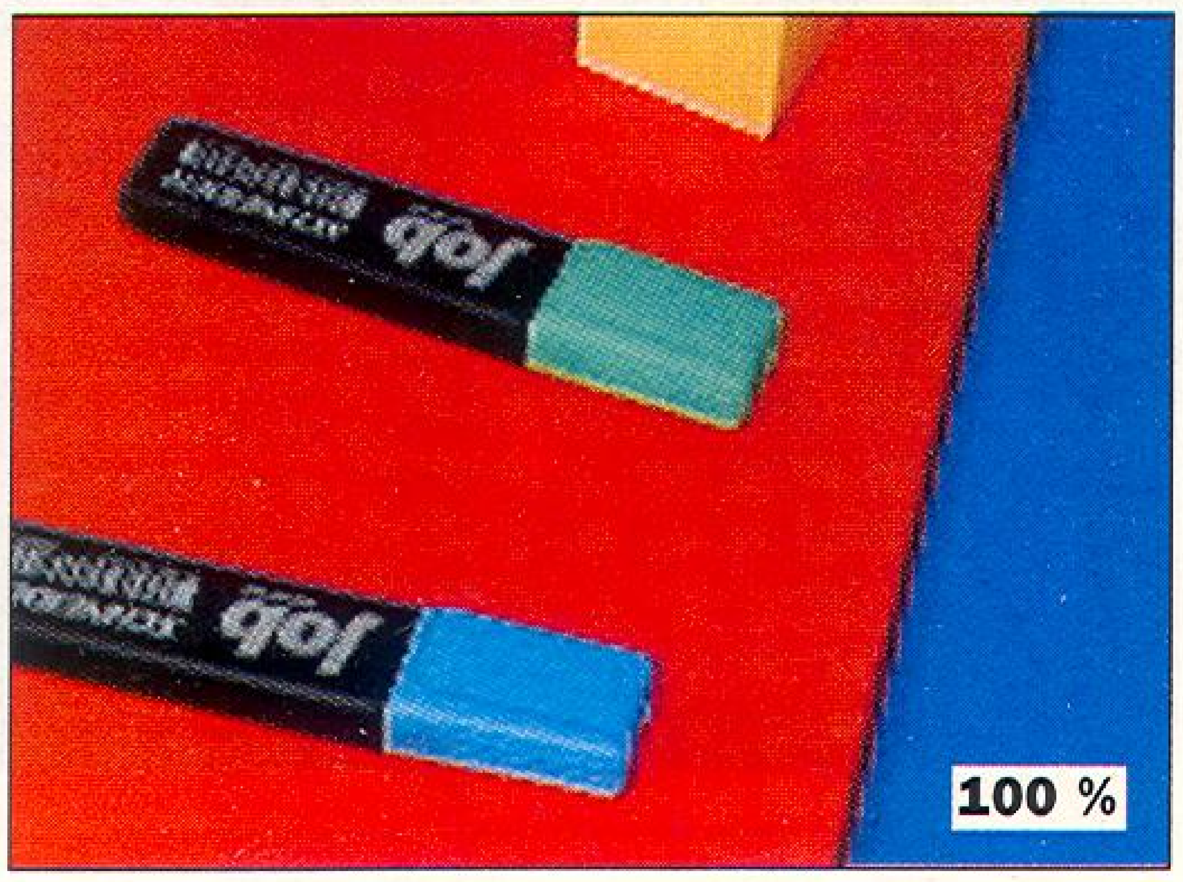
Calitate imagine: ★★★★½
Raport calitate/preţ: ★★★★½
Caracteristici: ★★★½☆
Uşurinţă utilizare: ★★★★★

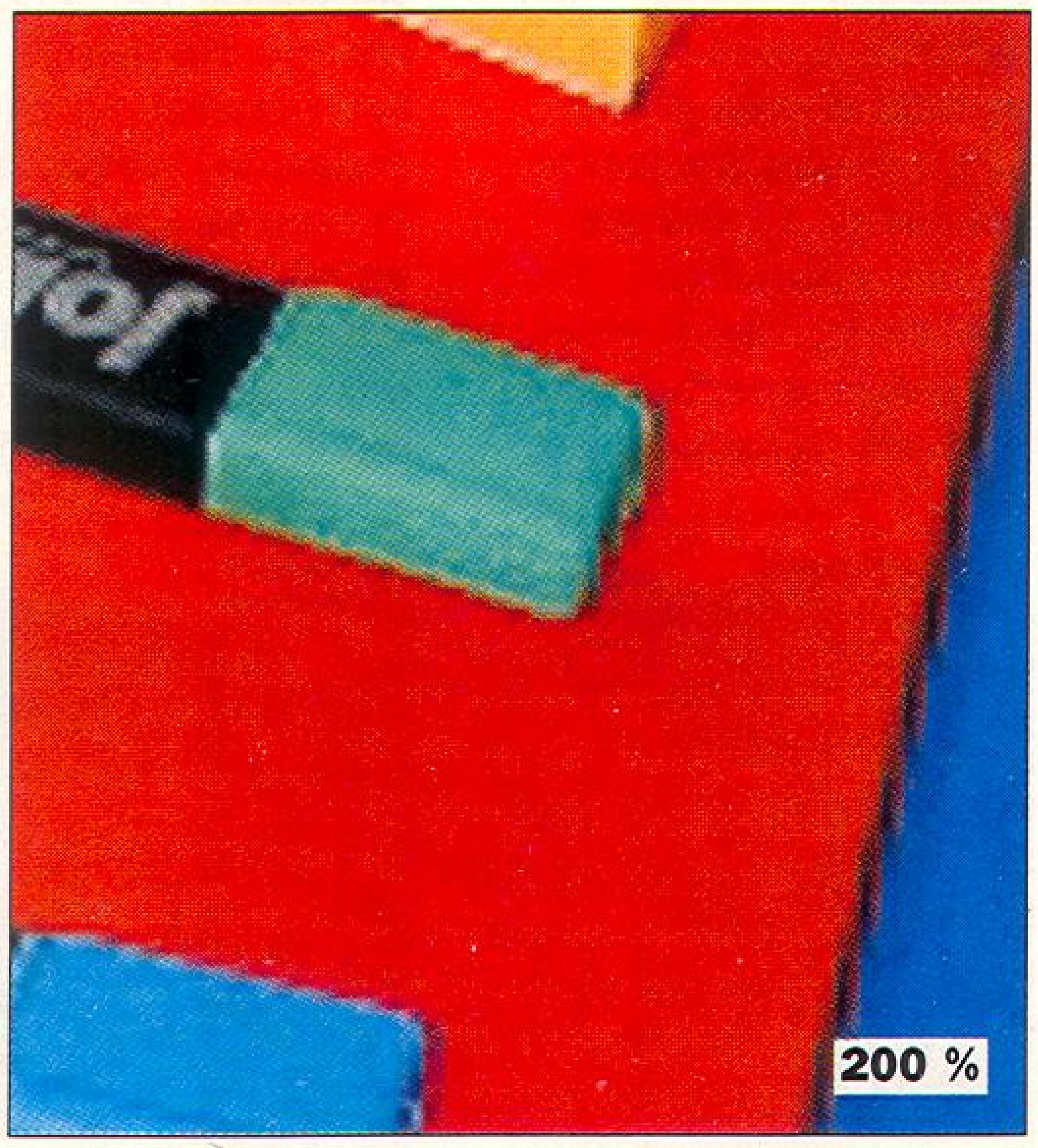


Fuji MX2700 este versiunea redusă, la propriu şi la figurat a camerei MX2900Z. Dimensiunile acetui aparat ar face invidios orice japonez, practic îl poţi ţine în buzunarul de la pantaloni fără să te deranjeze prea tare. Cu toate acestea nu sunt sacrificate în nici un fel calitatea şi modul de utilizare, acesta din urmă fiind aproape identic cu cel de la MX2900Z.
CCD-ul este acelaşi, 2.3 MegaPixeli, ceea ce duce la aceiaşi calitate foarte bună a imaginilor. Lipseşte însă tele-obiectivul, astfel încît zoom-ul optic nu există, putînd fi folosit numai cel digital.

Descărcarea imaginilor de pe cartelel SmartMedia se face tot prin interfaţa serială sau prin intermediul dischetei-adaptor speciale.

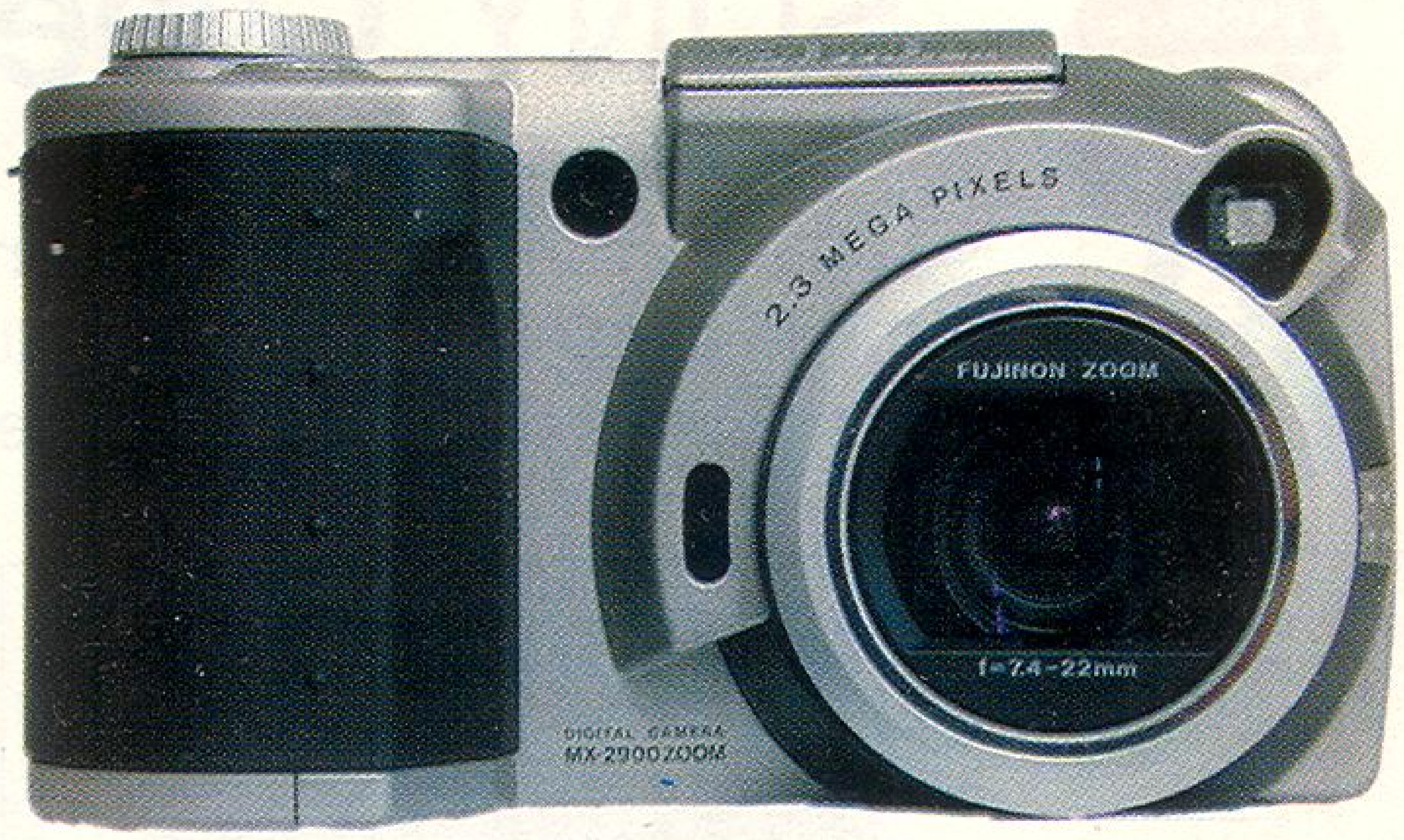
Aparatul foto digital ideal pentru mersul în vacanţă.





FUJI MX2900Z

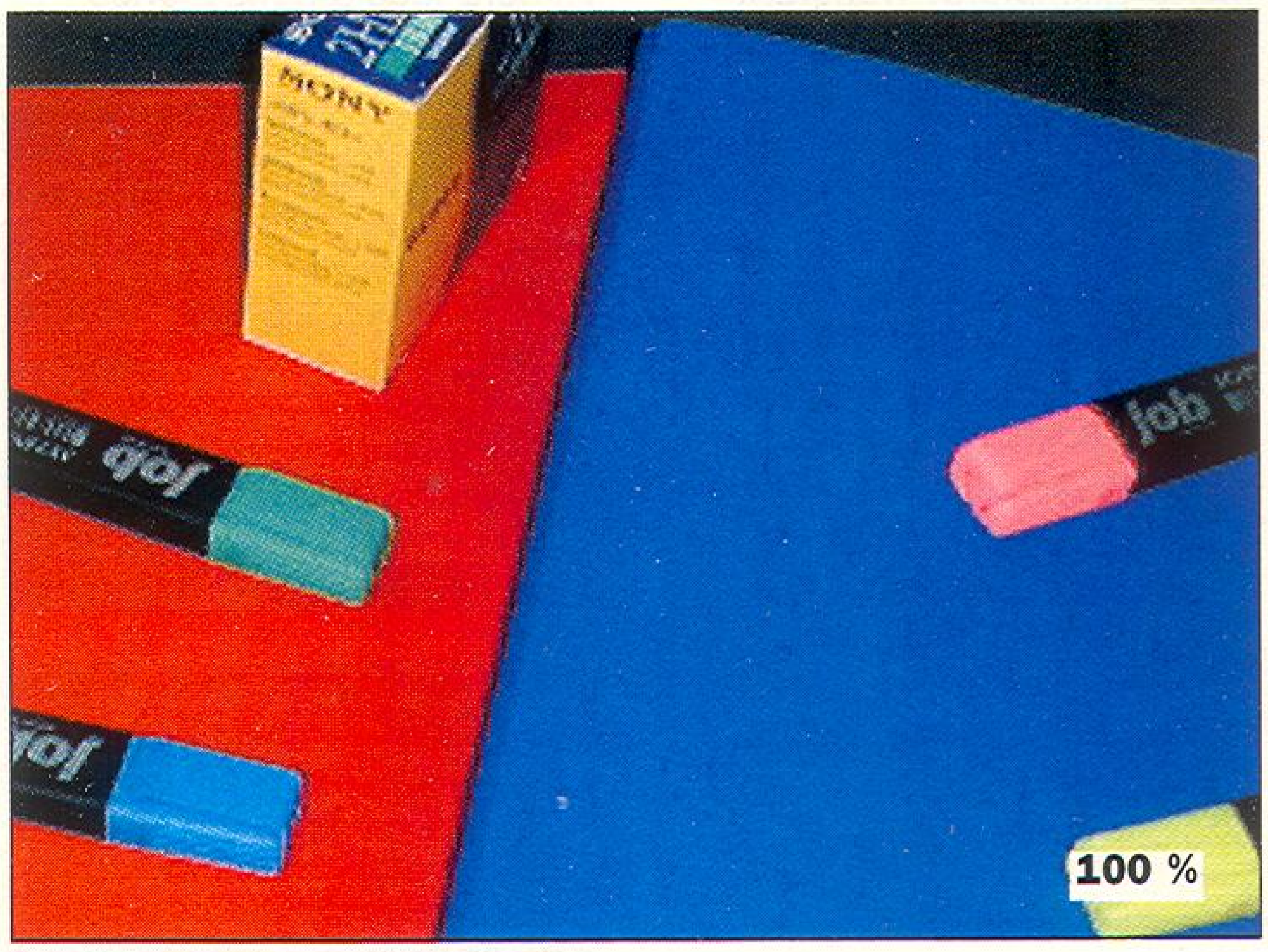
Fuji este singurul care are o împachetare a foto-celulelor în formă de fagure, ceea ce duce la rezoluții foarte mari pe un spațiu restrîns.



Fuji a investit sute de milioane de dolari în noua tehnologie a fotografiei digitale, iar rezultatele nu au întîrziat să se vadă. CCD-ul produs de Fuji este singurul care are o împachetare a foto-celulelor în formă de fagure, ceea ce duce la rezoluții foarte mari pe un spațiu restrîns. Rezoluții de 1800X1200 sunt astfel posibile la prețuri acceptabile, iar acesta este doar începutul deoarece Sony a anunțat deja primele camere digitale cu mai mult de 3Megapixeli.

MX2900Z are un design foarte atrăgător fiind în același timp extrem de ușor de utilizat. În 10 minute poți folosi toate facilitățile la maxim fără să te uiți măcar pe cartea cu instrucțiunile de utilizare. Ideea folosirii cauciucului pe anumite porțiuni este foarte bună deoarece se realizează o priză mult mai bună între mînă și aparat.

Tele-obiectivul MX2900Z este automatic, la închidere se retrage în aparat. Cu toate că are dimensiuni reduse, aparatul are un zoom optic 3X și digital 2.5X ceea ce e suficient pentru un utilizator semi-profesionist.





LCD-ul de pe spatele aparatului este standard de 2", cu o calitate a imaginii foarte bună și o rată de împrospătare a imaginii adecvtă. Operarea camerei se face cu ajutorul unui mini-pad cu 4 direcții, două taste de selectare, și un comutator special, situat pe partea superioară a aparatului pentru selectarea modului de lucru.

La o rezoluție de 1800X1200 calitatea imaginilor este exemplară. Chiar și în format JPEG imaginile nu au probleme evidente decît la o mărire foarte mare cînd marginile obiectelor devin mai estompate datorită zgomotului mare din imagine datorat compresiei. Din fericire există și posibilitatea efectuării de fotografii în format TIFF, necompresat, la calitate maximă.

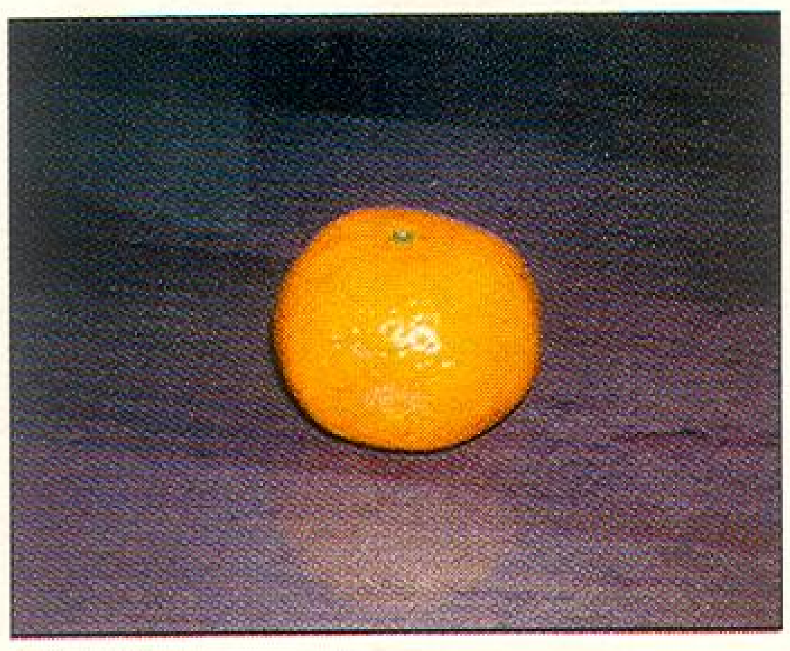
Suportul de stocare

SmartMedia are o capacitate de 8Mb în mod standard ceea ce este suficient în cele mai multe cazuri. Dacă nu, există oricînd posibilitatea achiziționării de SmartCard-uri de 16-32-64 de Mb. Transferul imaginilor pe calculator se poate face prin intermediul interfeței seriale și prin intermediul unei dischete speciale care are un slot pentru cartela SmartMedia și poate fi citită apoi în orice unitate de disc.

Procesoarele RISC din interiorul aparatului oferă o mulțime de posibilități de utilizare. De fapt, multitudinea de opțiuni oferite, fac din MX2900Z camera ideală pentru orice împătimit al fotografiei.

PRODUS DE EXCEPȚIE Xtrempc TRIMESTRUL I 2000

CONTROL TEHNIC EXTREM Xtrempc LOCUL I 2000



FUJI MX2900Z

CARACTERISTICI TEHNICE:

- Rezoluții: 1800X1200/640X480
- Controlul expunerii: 64 de zone TTL
- Închidere electronică: 1/4-1/2000s
- Fash : 0.4 m - 3.5 m
- Ieșire video: NTSC/PAL
- Fotometrie: Multi/Spot/Medie
- Greutate: 345g
- Suport Media: SmartMedia MG-4S, MG-8S, MG-16S, MG-32S
- Format fișiere : JPEG (Exif 2.1) cu 3 cu 3 nivele de compresie și TIFF

Redactor: Cristi Radu
Producător: Fuji
Preț: ~1100 $
Ofertant: Balkan Foto (092.488.697)
Distribuitor: Balkan Foto

Calitate imagine: ★★★★½
Raport calitate/preț: ★★★★☆
Caracteristici: ★★★★½
Ușurință utilizare: ★★★★½

PRODUS DE EXCEPȚIE Xtrempc TRIMESTRUL I 2000

SONY Cybershot DSC-F505

Lentilele sunt de cea mai bună calitate, teleobiectivul permite realizarea unei măriri de pînă la 5 ori în modul optic, sistemul de operare este simplu și intuitiv... Sony DS505 este camera ideală pentru orice profesionist.



DS505 reprezintă încă, deși nu pentru mult timp, vîrful de lance al camerelor foto digitale din gama profesională de la Sony.Tele-obiectivul, de mari dimensiuni, este probabil cea mai masivă parte a aparatului, lucru care nu incomodează design-ul de ansamblu al camerei care este foarte ușor de folosit. Lentilele sunt de cea mai bună calitate, Zeiss, neexistînd probleme de distorsiune a imaginilor. Teleobiectivul, piesa de rezistență a camerei, permite realizarea unei măriri de pînă la 5 ori în mod optic, și apoi de 2 ori în modul digital.
LCD-ul are o rezoluție foarte bună și o rată de reîmprospătare a imaginii foarte bună, cu mult mai bună decît la alte camere. În plus iluminarea LCD-ului se face hibrid, activ sau pasiv, varianta pasivă consumînd mai puțină energie.

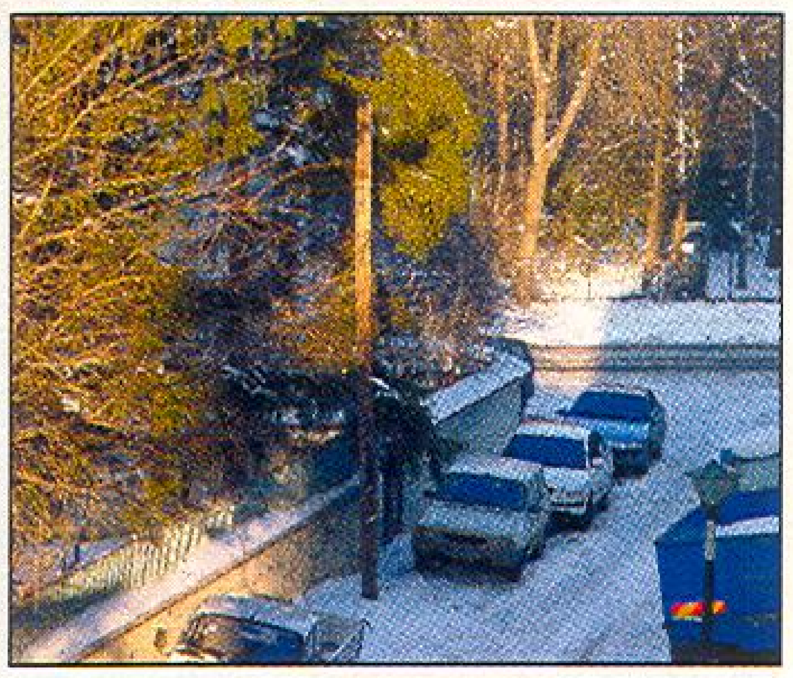
Sistemul de operare al DS505-ului este simplu și intuitiv, semănînd foarte mult cu cel de la camerele Fuji din aceeași categorie. Trecerea prin meniuri se face prin intermediul unui mini-pad cu 4 direcții și a unui comutator aflat în partea de sus cu ajutorul căruia se schimbă modul de lucru.

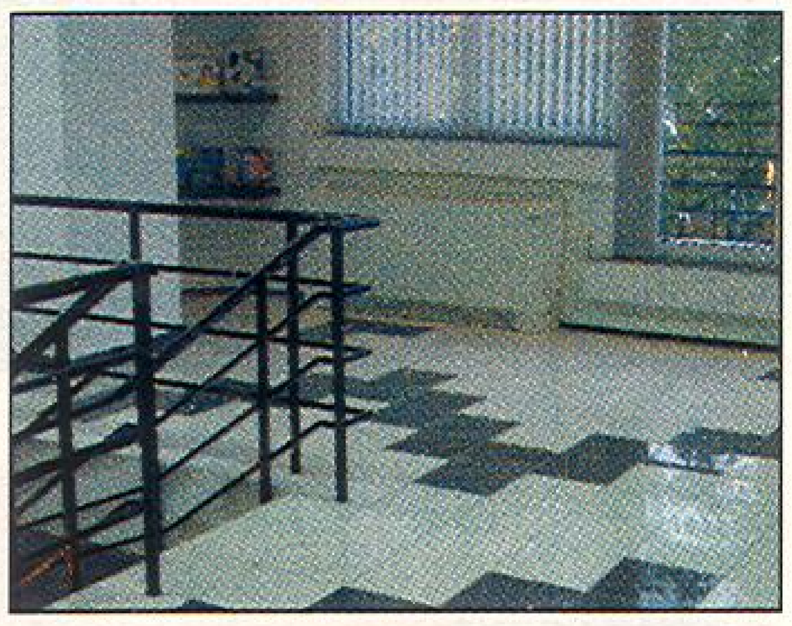
Imaginile, stocate în format JPEG pe o cartelă MemoryStick, pot fi foarte ușor selectate pentru vizualizare, șterse selectiv, protejate și copiate în mai multe exemplare. Transferul informațiilor pe calculator se poate face prin intermediul unei interfețe seriale sau USB, sau, mult mai comod, prin intermediul unui adaptor special PCMCIA sau dischetă specială prevăzute cu o fantă pentru introducerea cartelei MemoryStick. Capacitățile acesteia din urmă variază între 4 și 64MB putînd fi folosită și la alte aparate compatibile, cum ar fi MP3-Player-ele.

DS505 permite și înregistrarea unor mici filmulețe la rezoluții de 160x112 / 320x240 în format MPEG, ceea ce se poate dovedi foarte util, atîta timp cît dispuneți de MemoryStick-uri de capacitate mare.

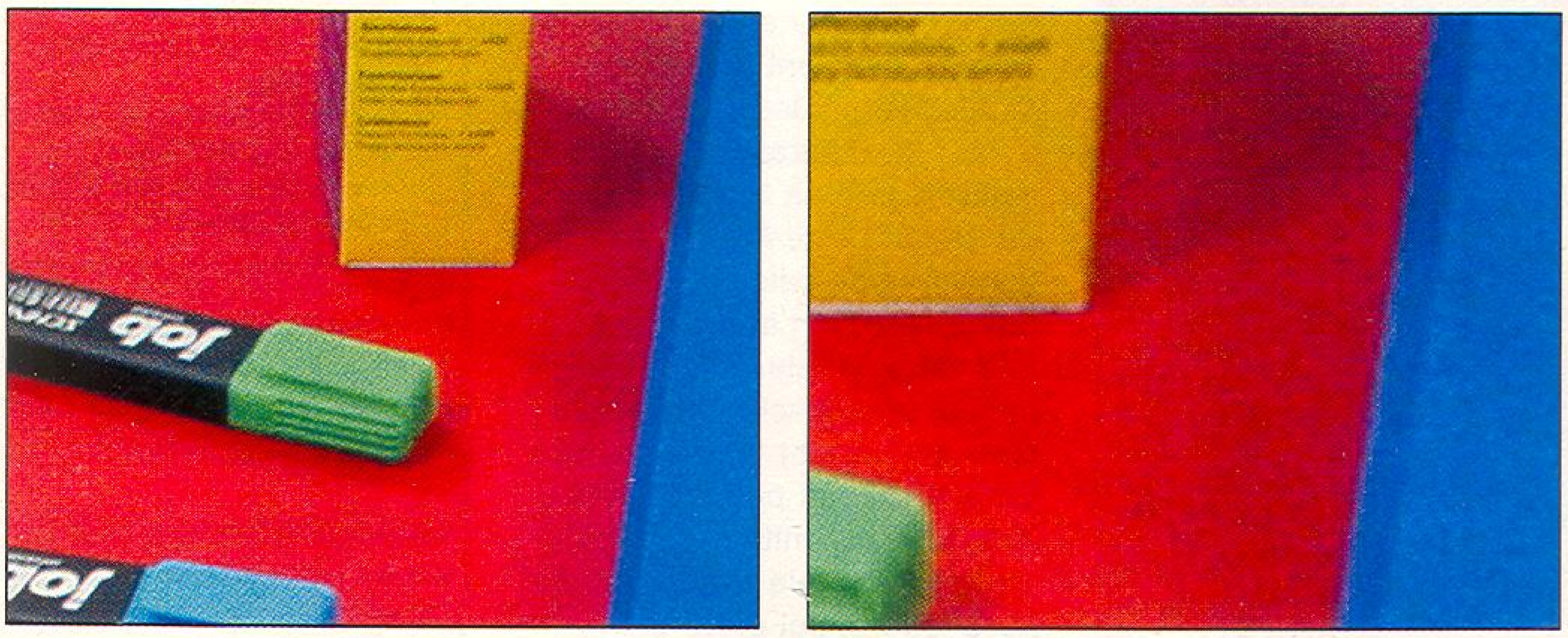
Calitatea imaginilor, rezultatul CCD-ului de 2.1 MegaPixeli, este printre cele mai bune existente la ora actuală. Compresia în format JPEG poate fi adaptată cerințelor, în funcție de mărime/calitate astfel încît la calitate maximă nu se observă fenomenul de zgomot în imagine.

Dacă puteți să vă permiteți, Sony DS505 este camera ideală pentru orice profesionist.





Diferența comparativă a imaginii la Sony F505 la mărime 100% (stînga) și 200% (în dreapta)



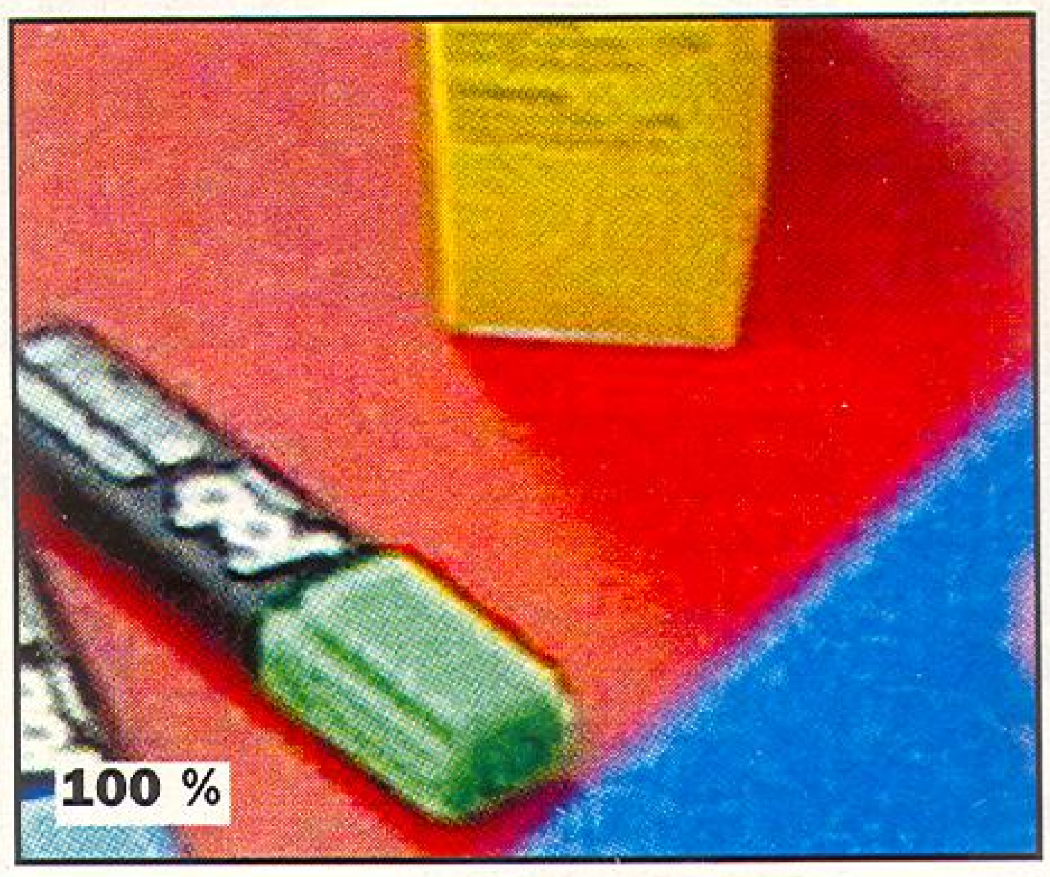
SONY F505

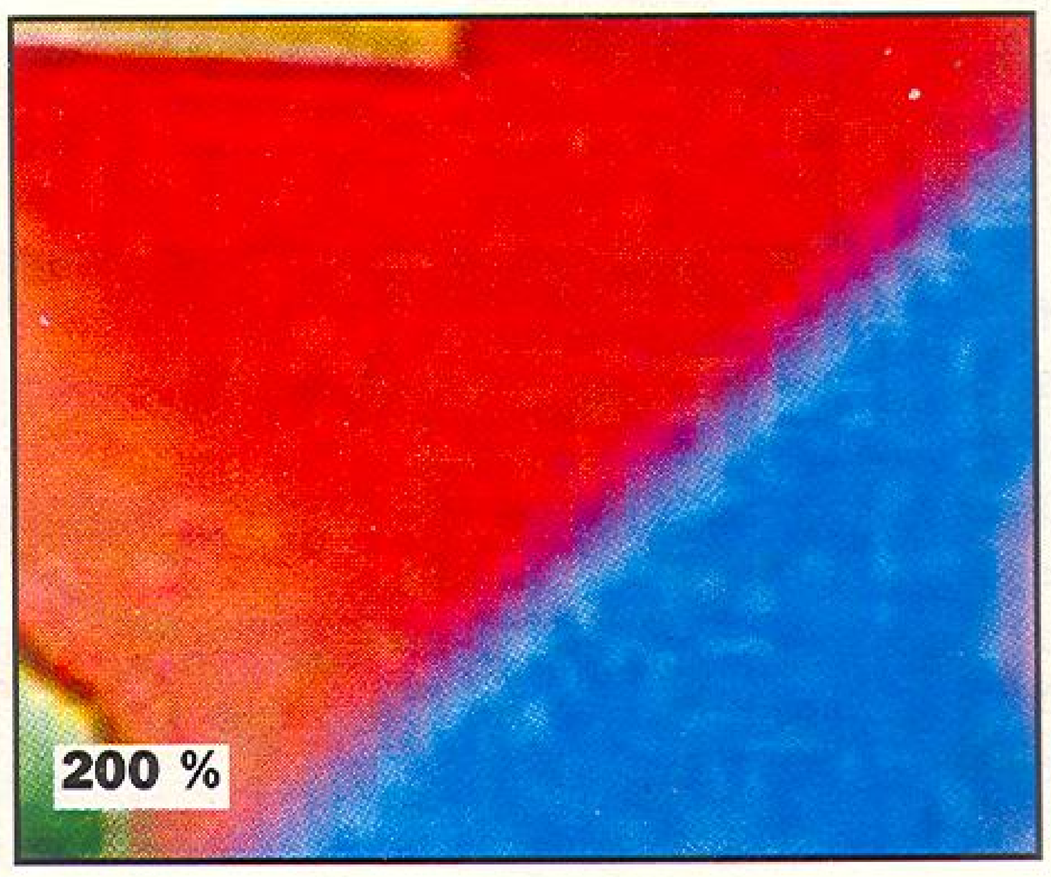
CARACTERISTICI TEHNICE:
- Rezoluții: 1800X1200/640X480
- Film Mpeg 320x240
- 3 nivele de calitate a imaginii

Redactor: Cristi Radu
Producător: Sony
Preț: 1500$
Ofertant: Sony Overseas
Distribuitor: Sony Overseas

Calitate imagine: ★★★★½
Raport calitate/preț: ★★★½☆
Caracteristici: ★★★★★
Ușurință utilizare: ★★★★½

SONY Mavica FD91


100 %


200 %

FD91 face parte deja dintr-o generație mai veche de camere digitale, dacă un an poate fi considerat o perioadă lungă de timp. Cu toate acestea, ea a fost concepută special pentru profesioniști, lucru evident din prima clipă, datorită tele-obiectivului care iese în evidență prin dimensiunile sale. Acesta permite un zoom optic imens, de 14X, zoom-ul digital nemaiavînd nici un rost și nefiind la fel de important.

Imaginile sunt stocate în format BMP (numai 640X480) sau JPG (pînă la 1024X768) pe o dischetă normală care intră într-un slot special al aparatului. Avantajul acestei forme de stocare sunt prețul scăzut și ușurința în utilizare, însă pe de-altă parte capacitatea unei dischete este de numai 1.4MB astfel că trebuie să ai o cutie de dischete la tine dacă vrei să faci mai multe poze.

Rezoluția maximă, de 1024X768 nu este foarte mare imaginile putînd fi folosite cu greu în domeniul publicistic, tocmai domeniul pentru care ar trebui să cumperi o astfel de cameră. Compresia JPEG a fișierelor este destul de prost implementată, imaginile pierzînd din calitate în mod evident, mai ales dacă se încearcă încadrarea unor detalii.

Probabil dacă prețul ar fi mic, ar fi o cameră foto profesională pentru utilizatori amatori...



SONY MAVICA FD91

CARACTERISTICI TEHNICE:

- rezoluție maxima: 1024x768
- zoom optic foarte mare (14X)
- imagini salvate în format BMP (640x480) sau JPEG (pînă la 1024x768)
- stocarea se face pe dischete clasice (de 1,4Mb)

Redactor: Cristi Radu
Producător: Sony
Preț: 1400$
Ofertant: Sony Overseas
Distribuitor: Sony Overseas

Calitate imagine: ★★☆☆☆
Raport calitate/preț: ★★★☆☆
Caracteristici: ★★★★☆
Ușurință utilizare: ★★★★☆

Minolta EX1500Z



PRODUS DE EXCEPȚIE XtremPC TRIMESTRUL I 2000

Minolta a hotărît să abordeze o poziție cel puțin originală în ceea ce privește camerele foto digitale. În momentul în care toată lumea se îndreaptă spre modularizarea produselor, EX 1500 face exact același lucru, camera putînd fi despărțită în două bucăți distincte. Aparatul propriu-zis, ce conține bateriile, LCD-ul și alte cîteva componente și în sfîrșit a doua parte care este formată din obiectiv (fie acesta tele sau normal) și CCD. Această abordare originală are un avantaj evident: în momentul în care vor apare pe piață CCD-uri de 3, 4 sau mai multe milioane de pixeli, se va putea face un upgrade cu costuri mult mai reduse decît dacă s-ar cumpăra o cameră complet nouă. Mai mult decît atît, software-ul care este folosit de aparat poate fi upgradat, deci din acest punct de vedere veți fi tot timpul la zi cu tehnologia.

CCD-ul de 1.5 milioane de pixeli permite o rezoluție de 1344 x 1008 de pixeli a imaginii finale ceea ce nu este foarte mult pentru standardul DTP dar cu siguranță satisface orice fotograf semi-profesionist, la un preț atractiv.

Design-ul camerei nu este foarte atractiv însă cu siguranță este foarte funcțional, toate butoanele aflîndu-se la îndemînă. LCD-ul situat în spatele camerei are o calitate bună a imaginii, însă rata de reînprospătarea a imaginii este puțin cam mică (3fps-uri).

Folosind tehnologie de la Sony, camerele Minolta au un viitor asigurat.

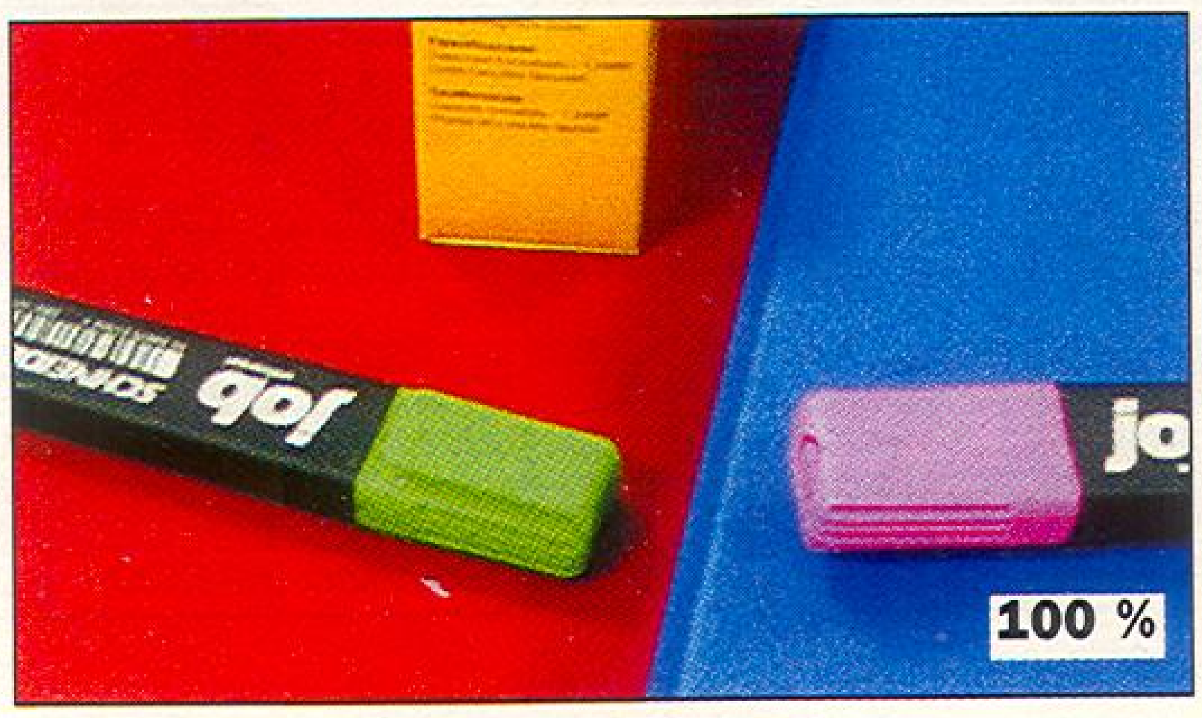
MINOLTA EX1500 Z

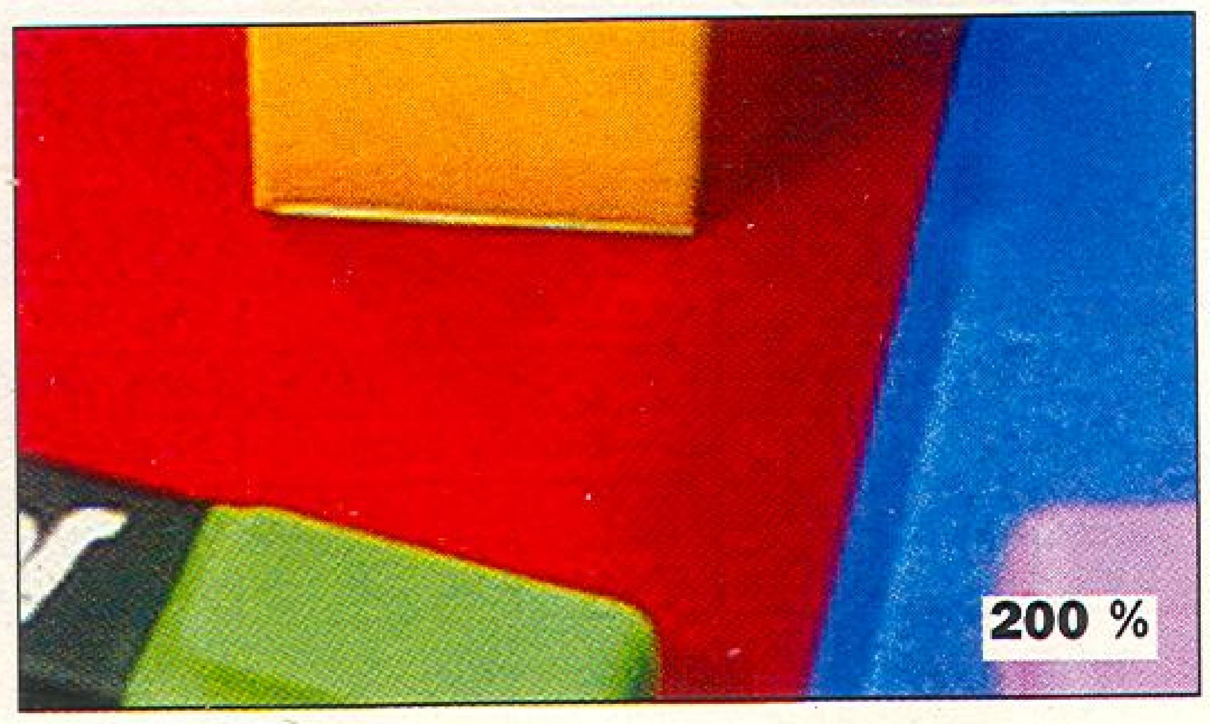
CARACTERISTICI TEHNICE:

- Design modular
- Zoom 3X
- Rezoluții: 1344 x 1008 / 640X480
- Închidere electronică: 2-1/4000 sec
- Fash : 0.3 m - 2.5 m
- Ieșire video: NTSC/PAL
- Dimensiuni : 128 x 68 x 59mm
- Greutate: 380 g
- Suport Media: -Format fișiere : JPEG (Exif 2.1)

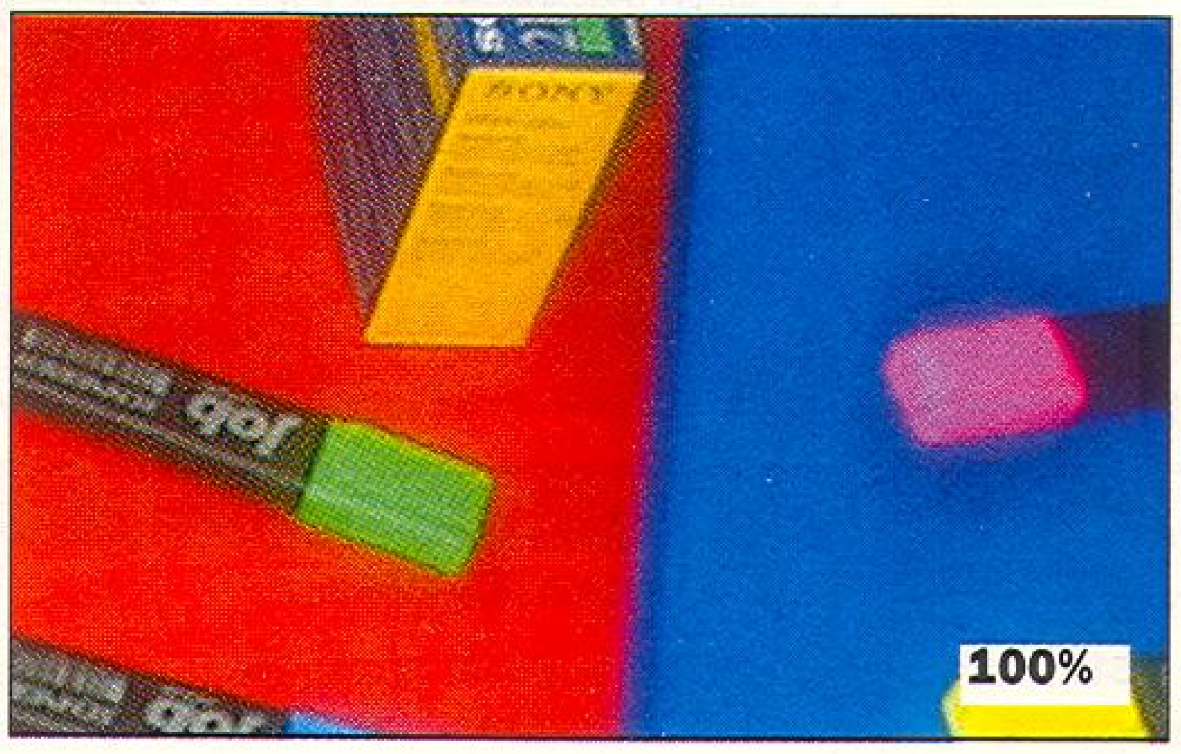
Redactor: Cristi Radu
Producător: Minolta
Preț: 650$
Ofertant: Minolta (332.50.90)
Distribuitor: Minolta

Calitate imagine: ★★★★☆
Raport calitate/preț: ★★★★☆
Caracteristici: ★★★½☆
Ușurință utilizare: ★★★★☆

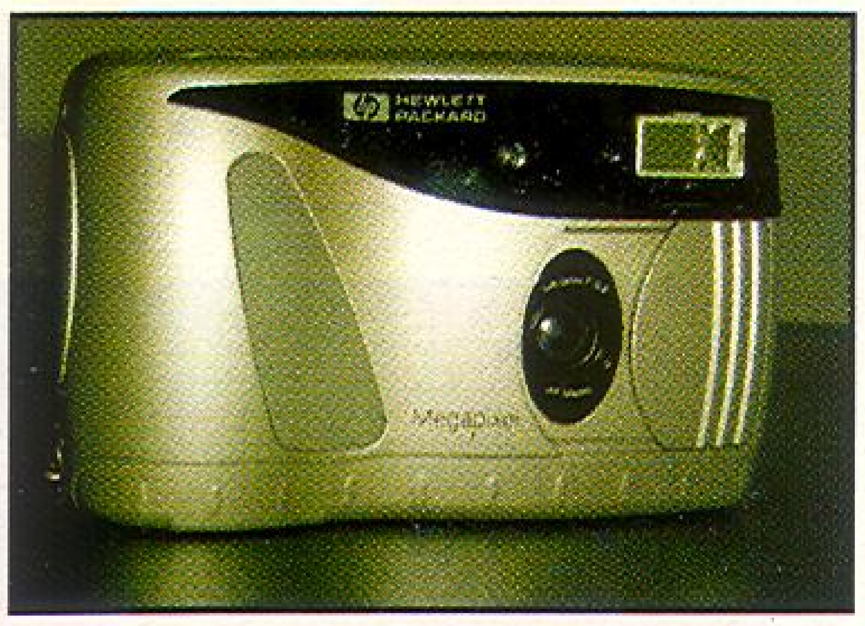

100 %


200 %

HP PhotoSmart C30







Hewlett Packard nu are încă un nume în ceea ce privește fotografia digitală, cu toate că imprimantele care le fac în ultima vreme, avînd la bază tehnologia RET3, sunt mai mult decît indicate în imprimarea imaginilor fotografice. În acest context, HP PhotoSmart C30 este doar unul dintre primii pași pe care firma i-a făcut în acest domeniu.

C30 seamănă foarte mult cu o cameră foto obișnuită, avînd același design și greutate. Lipsa unui tele-obiectiv, fie el și simbolic, încadrează clar camera în categoria amatorilor. Zoom-ul digital 2X nu poate compensa această lipsă, în plus rezoluția de 1152X872 nefiind suficientă pentru folosirea acestei opțiuni la maximum. LCD-ul, situat pe partea anterioară a camerei, este destul de mic, dar își face bine treaba, singura problemă fiind rata mică de reîmprospătare a imaginilor. Meniurile sunt foarte ușor de folosit, acestea permițînd manipularea imaginilor deja existente, pentru vizualizare sau ștergere și pentru ajustarea unor parametrii de expunere. Calitatea imaginilor este normală pentru ceea ce se oferă, formatul de stocare JPEG sau TIFF fiind adecvat mai multor variante. Transferul de pe cartela de memorie în memoria calculatorului se face prin intermediul interfeței seriale și durează destul de mult.

C30 este o cameră digitală care s-ar putea să înlocuiască cu succes aparatele obișnuite de fotografiat, atîta timp cît prețurile vor continua să scadă.

HP PhotoSmart C30

Caracteristici tehnice:

- rezoluție 1152x872
- zoom digital 2X
- formate de stocare a imaginii: JPEG sau TIFF
- suport de stocare a imaginii: smartcard 4Mb/8Mb

Redactor: Cristi Radu
Producător: HP
Preț: 365$
Ofertant: HP
Distribuitor: HP

Calitate imagine: ★★★☆☆
Raport calitate/preț: ★★★½☆
Caracteristici: ★★☆☆☆
Ușurință utilizare: ★★★★☆

CAMERA	Fuji 2700	Fuji MX2900Z	Sony F505	Sony FD91	HP C30	Minolta EX1500Z
Caracteristici	★★★½☆	★★★★½	★★★★★	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★½☆
Construcție	★★★★½	★★★★★	★★★★½	★★★☆☆	★★½☆☆	★★★★★
Lentile și LCD	★★★★☆	★★★★½	★★★★★	★★★½☆	★½☆☆☆	★★★★☆
Calitate imagine	★★★★½	★★★★½	★★★★½	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★★★☆
Ușurință în utilizare	★★★★★	★★★★½	★★★★½	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
Raport calitate/preț	★★★★½	★★★★☆	★★★½☆	★★★☆☆	★★★½☆	★★★★☆

CAMERA	FUJI MX2700	FUJI MX2900Z	SONY F505	SONY FD91	HP C30	MINOLTA EX
Rezoluții	1800x1200; 640x480	1800x1200; 640x480	1600x1200; 640x480	1024X768	1152X872	1344 x 1008
CCD Pixeli	2.3 milioane	2.3 milioane	2.1 milioane	0.8 milioane	1 milion	1.5
ISO	ISO120	ISO125	ISO 125	ISO 100	ISO100	ISO 125
Zoom wide	35 mm	35 mm	38 mm	37 mm	35 mm	38 mm
Zoom tele	35 mm	105 mm (3X)	190 mm (5X)	518 mm (14X)	35 mm	115 mm (3 x)
Digital zoom	1.2X, 2.5X	2.5X	2X	Nu	2X	Nu
Auto focus	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Manual focus	Nu	Da	Da	Da	Nu	Nu
Normal focus	50 cm	90 cm	80 cm	80 cm	60 cm	50
Macro focus	9 cm	25 cm	8 cm	3 cm	20 cm	35
White balance*	Da 5, poziții	Da, 7 poziții	Da, 3 poziții+manual	Da, 3 poziții	Nu	Da, 3 poziții
Deschidere iris	F3.2 - F8	F3.3 - F5	F2.8 - F3.3	F1.8 - 3.2	F2.8 - F5.6 - F11	F3.5 - F5.6
Tipuri flash	Auto,On,Anti red-eye, Slow, Off	Auto,On,Anti red-eye, Off	Auto, On, Off	Low,Normal,High	Auto,Off,Anti red-eye	Auto, Fill-in, Anti-red-eye,
Înregistrare continuă	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Timer	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Mediu stocare	SmartMedia	SmartMedia	MemoryStick	Disketa 3.25"	Compact Flash	Compact Flash
Formate imagine	Jpeg (Exif)	Jpeg (Exif)	Jpeg	Jpeg	Jpeg	Jpeg
Nivele calitative	Basic, Normal, Fine	Basic, Normal, Fine	Standard, Fine	Standard, Fine	Normal, Fine, Superfine	Super fine, Fine, Stand., Econ.
LCD	2 " (130000 oixeli)	2 " (130000 oixeli)	2 " (122980pixeli)	2.5 "(84000 pixeli)	1.8 "	2"
Conectare PC	Serial	Serial	Serial, USB	Disketa 3.25"	Serial	Serial, IrDA
Baterii	Lithium-Ion (NP 80)	Lithium-Ion (NP 80)	InfoLithium (NP-FS11)	InfoLithium (NP-F330)	Observații	4 baterii AA NiMh

* White Balance = Normalizarea culorii

AUREAL SQ2500

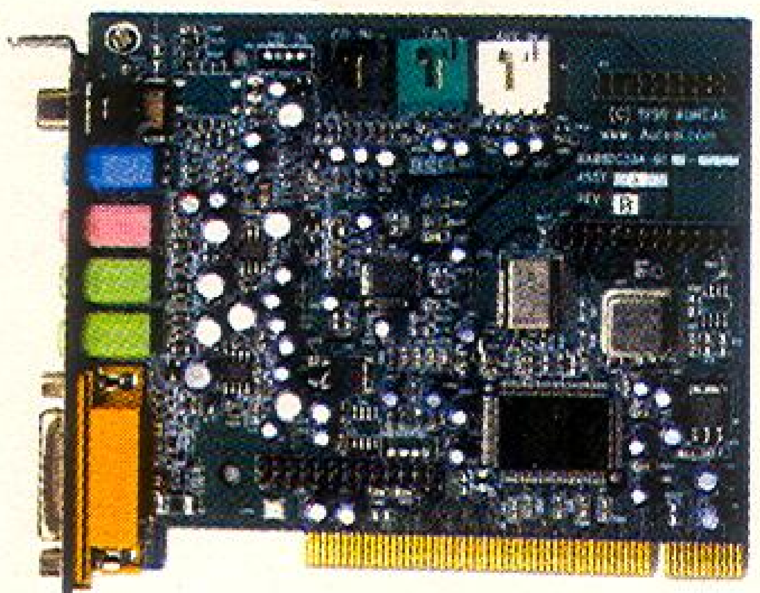
O placă destul de scumpă care însă este pe primul loc în categoria plăcilor care oferă chipset Vortex 2.

Placa pe care am avut-o la testat vine chiar de la firma producătoare, Aureal. Cutia, generoasă ca dimensiuni, conține tot ceea ce este necesar pentru instalare, și în plus trei jocuri complete, Slave Zero și Heretic 2 fiind cele mai interesante.

Driverele de pe CD sunt versiunea 2.040, performanțele acestora țintind spre gama de valori a unui SB Live!. Această ultimă versiune a driverilor Aureal suportă pînă la 16 surse 3D compatibile cu A3D2.0, accelerarea a 96 de surse simultane muzicale, 576 de instrumente MIDI totul la o frecvență de 48KHz .

Spre deosebire de Fortissimo, la care am avut o mică problemă de compatibilitate între driveri și Windows 98, instalarea soft-ului a decurs fără probleme. Mufele sunt puțin cam ciudate, din plastic colorat destul de neinspirat, totuși existența mufei speciale de ieșire digitală și absența oricăror interferențe care pot afecta calitatea sunetului, se poate trece ușor peste aceste detalii.

În concluzie o placă cu performanțe ridicate, acompaniată de software pe măsură, recomandată mai ales gamerilor. Sora ei mai mică, Aureal SQ1500 oferă performanțe asemănătoare însă sub un chipset Vortex 1, de generație mai veche, la ora actuală destul de nerecomandat. Dintre cele două, SQ2500 este evident placa pe care o recomandăm datorită calității sunetului și a numărului ridicat de efecte oferite.



SQ2500

CARACTERISTICI TEHNICE:

A3D 2
General MIDI și DLS support
4MB de sample-uri audio

Redactor: Cristi Radu
Produs: SQ2500
Preț: 110$
Producător: Aureal
Ofertant: Best Computers
Distribuitor: N/A
Web: www.aureal.com
Verdict: ★★★★☆

Maxi Sound Fortissimo

O soluție ieftină de o calitate rezonabilă, ideală pentru cei ce nu își pot permite o placă cu Vortex 2 dar vor o placă cu performanțe.

După ce a intrat puternic pe piața multimedia, fiind prima firmă care a ieșit cu o placă video GeForce256, Guillemot revine acum cu Fortissimo, prima placă audio a firmei Guillemot cu procesorul YMF744 de la Yamaha. Intenția este clară, oferta unei plăci accesibile ca preț care să concureze direct, din punctul de vedere al performanțelor, SbLive-ul cu al său EMU 10K1 și Aureal cu Vortex 2.

API-ul principal, in jurul caruia este realizat chip-ul Yamaha este Sensaura, algoritmii HRTF ai acestuia fiind foarte performanți mai ales pentru simularea sunetelor aflate la distanțe mici de ascultător.

Specific la Fortissimo, un amănunt care se pare că a scăpat deocamdată concurenței, este conectorul special TOSLINK pentru ieșire digitală care permite conectarea MiniDisc-urilor portabile direct la computer. E adevărat că MiniDisc-ul nu are deocamdată succesul MP3-player-elor însă



există multă lume care le preferă pentru calitatea ridicată a sunetului. Suportul pentru specificația MIDI este deosebit de puternic. Cele 676 de instrumente beneficiază de 2MB de memorie pe placa audio și de procesorul Yamaha XG, ceea ce înseamnă cel mai bun suport MIDI la ora actuală.

Fortissimo are driver-e pentru EAX 1.0, A3D 1.0 și Sensaura MacroFX. Din păcate aceste versiuni sunt destul de vechi, EAX-ul și A3D fiind deja la versiunea a treia, în plus implementarea acestora, deși cu suport puternic din partea procesorului Yamaha, nu este la fel de bun ca în cazul unui procesor Vortex sau EMU10K.

Comportamentul în jocurile 3D este foarte important și destul de bun, deoarece Fortissimo, cu prețul său scăzut, se adresează mai ales gamerilor.
Placa are suport pentru 4 boxe, cu efecte HRTF pe toate, însă trebuie să aveți grijă să le activați din Control Panel.

Din punct de vedere al performanțelor 3D placa se situează bine, atîta timp cît nu-i cereți mai mult decît se poate. Software-ul inclus este peste media cu care suntem obișnuiți de obicei la plăcile audio, cutia incluzînd 2 CD-uri dintre care unul cu Acid DJ, un program de creație muzicală.

FORTISSIMO

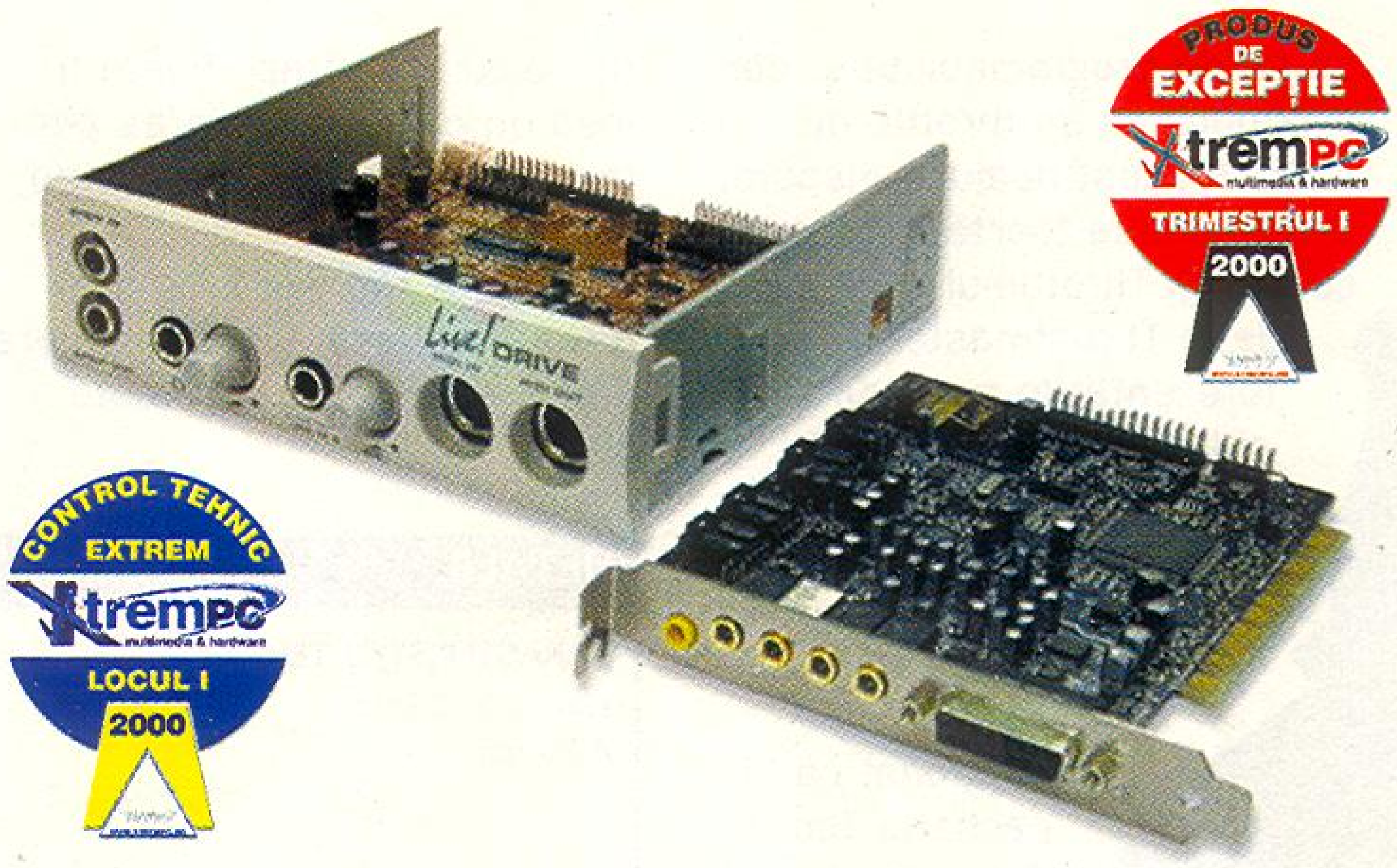
CARACTERISTICI TEHNICE:

18-bit full-duplex DAC / ADC
Analog Line Out SNR: 98 dB
Digital DAC SNR: 96 dB
Digital ADC SNR: 87dB
Harmonic Distortion: - 0.02%

Redactor: Cristi Radu
Produs: Maxi Sound Fortissimo
Preț: 39.3$
Producător: Guillemot
Ofertant: Best Computers
Distribuitor: UBI Soft
Web: www.ubisoft.com
Verdict: ★★★☆☆

Creative Sound Blaster Live! Platinum

Cea mai bună placă de sunet pentru home-use disponibilă în lume la ora actuală. Costă mult însă fiecare dolar investit își găsește rezultat.

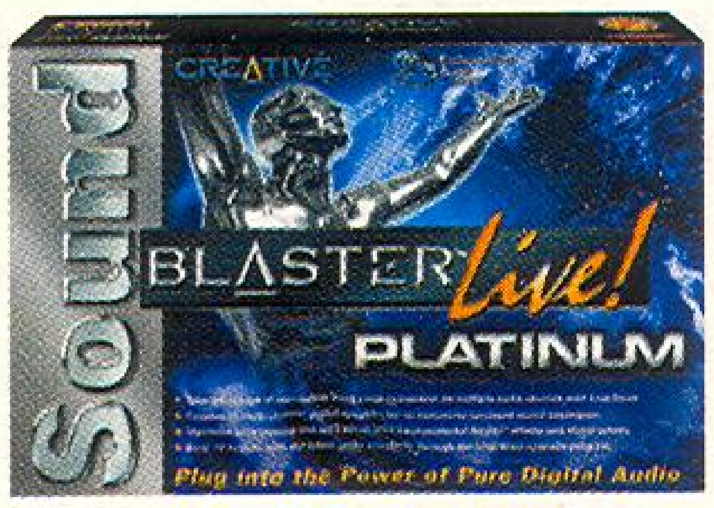


SBLive! Platinum este în acest moment vîrful de lance al ofertei Creative Labs. EMU10K este procesorul care menține în continuare performanțele la cel mai înalt nivel, la fel cum se întîmplă de altfel la toată gama SBLive.

Placa Platinum seamănă foarte mult cu cea a SBLive! Gold, cu aceleași mufe aurite pentru o rezistivitate cît mai mică și în plus cu o mufă pentru ieșire digitală. Una din piesele de rezistență din cutia generoasă ca gabarit este rack-ul de 5.25" care conține SPDIF-ul și toate ceea ce este necesar pentru conectarea unui adevărat studio muzical la computer. Pe fața frontală a rack-ului se află două potențiometre pentru reglarea volumului sunetului la linile de intrare și ieșire, mufe de intrare/ieșire pentru SPDIF, interfața optică și Aux, mufe pentru MIDI In/Out și desigur mufe pentru căști și microfon. Practic, cu acest rack se acoperă cam toată gama de periferice muzicale care se poate conecta la un computer personal, de la instrumente MIDI pînă la sisteme Home Theatre digitale (5-6 boxe pentru efecte Surround).

Suportul pentru Home Entertainment este suplimentat de software-ul adaptat pentru filmele DVD (decomprimarea sunetului MPEG suportată hardware) care este inclus pe CD-ul cu drivere.

Oferta software este una dintre cele mai bune pe care am văzut-o pînă acum la o placă audio. Cu toate că versiunii europene a Platinumului îi lipsesc cîteva aplicații, în cutie se pot găsi: ultima versiune EAX 3.0, software adaptat WinDVD, jocurile Aliens vs Predator și Rollcage și aplicațile de editare audio Mixman Studio și Cubasis VST. Performanțele Platinum-ului se situează la același nivel cu toate plăcile SBLive!, lucru care nu trebuie să ne mire deoarece toate folosesc același procesor care s-a dovedit a fi foarte puternic și fiabil. Prețul cam mare (perfect justificat pentru calitatea și performanțele oferite) situează acest produs în gama celor destinate profesioniștilor, gamerilor înrăiți care urmăresc cea mai bună performanță și celor cu sisteme audio puternice.

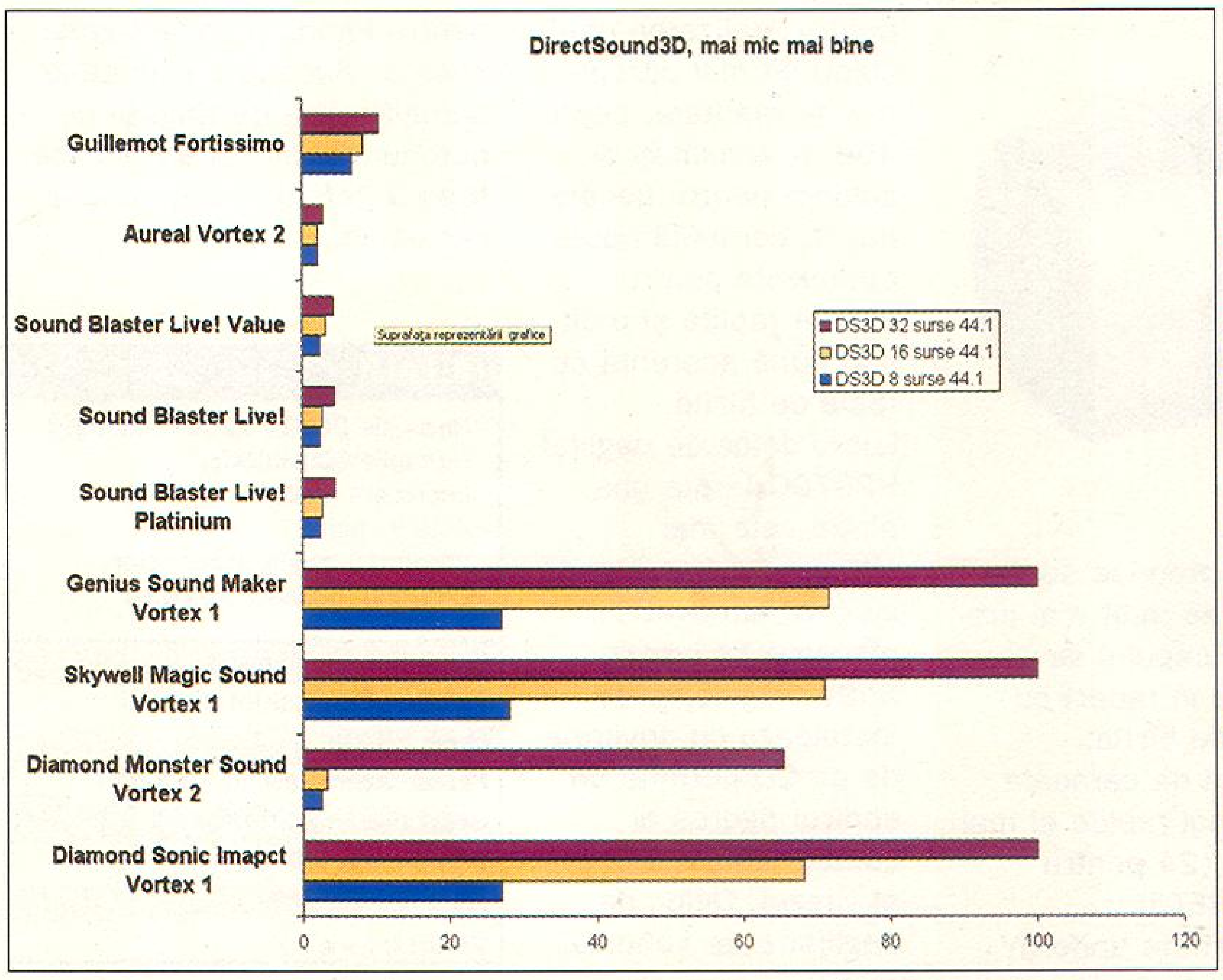


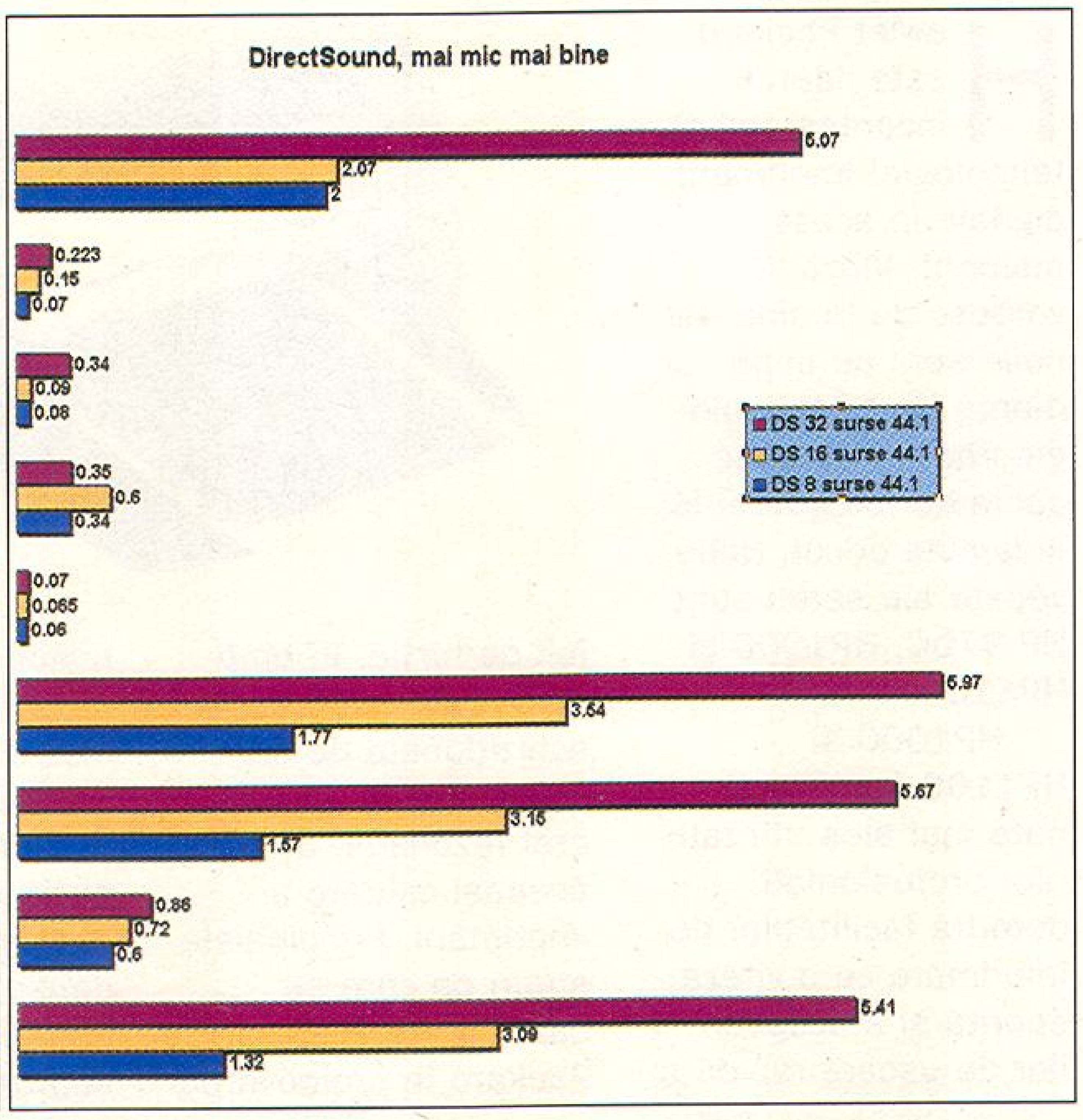
SB LIVE PLATINIUM

CARACTERISTICI TEHNICE:

- Motor de sinteză EMU10K1
- Polifonie pe 64 de voci
- Wave-table pe 64 de voci hardware și 1024 software
- 48 de canale MIDI

Redactor: Cristi Radu
Produs: SB Live Platinum
Preț: 250$
Producător: Creative Labs
Ofertant: Flamingo Computers
Distribuitor: Flamingo Computers
Web: www.flamingo.ro
Verdict: ★★★★★





Top Gun

Modelat după manşa unui avion F-4 Phantom 2, acordîndu-se o mare atenţie confortului utilizatorului

Cu tot numele său pompos, joystick-ul Top Gun este de fapt cel mai simplu produs al firmei Thrustmaster. El este aproape identic cu primul joystick al acestei companii, numit Flight Control System (existînd şi o versiune PRO mai tîrziu).

Joystick-ul a fost modelat după manşa unui avion F-4 Phantom 2, acordîndu-se o mare atenţie confortului utilizatorului (confort obţinut probabil pe banii McDonnell Douglas). Arcurile sale sunt mai puternice decît cele ale unui joystick obişnuit, contribuind la crearea realismului. În plus, mişcarea sa este perfect lină în toate direcţiile. Cele 4 butoane nu sunt aşezate, ca pe majoritatea joystick-urilor care se găsesc în România, toate la grămadă, ci sunt răspîndite în diferite puncte ale manşei. În acest fel pot fi acţionate mai multe funcţii simultan, iar pericolul să încurci două butoane între ele este foarte mic.



Top Gun are doar un Hat cu 4 direcţii, dar depinde de fiecare dacă asta este un dezavantaj. În ziua de azi, simulatoarele care permit mişcarea liberă a capului într-un cockpit complet tridimensional neagă în mare parte avantajul Hat-ului cu 8 direcţii.

Joystick-ul nu prezintă nici un fel de programabilitate, dar cuplîndu-l cu un throttle de calitate acest neajuns dispare. O combinaţie foarte bună ar fi cu Attack Throttle-ul venit tot de la Thrustmaster (prezentat în numărul trecut). Oferta este cu atît mai tentantă cu cît există un pachet promoţional ce cuprinde cele două produse.

Trebuie menţionat că în pachetul Top Gun este inclus şi un joc original - Top Gun: Fire At Will de la Microprose. Este un simulator destul de vechi, orientat spre acţiune, care nu beneficiază de accelerare 3D sau alte avantaje ale tehnicii de calcul de astăzi. Poate fi însă un obiect de interes pentru colecţionari sau persoane mai ciudate ...

Merită Top Gun? Cu siguranţă, mai ales avînd în vedere preţul excelent la care este oferit.

DETALII

Caracteristici tehnice:
- Hat cu 4 direcţii
- 4 butoane

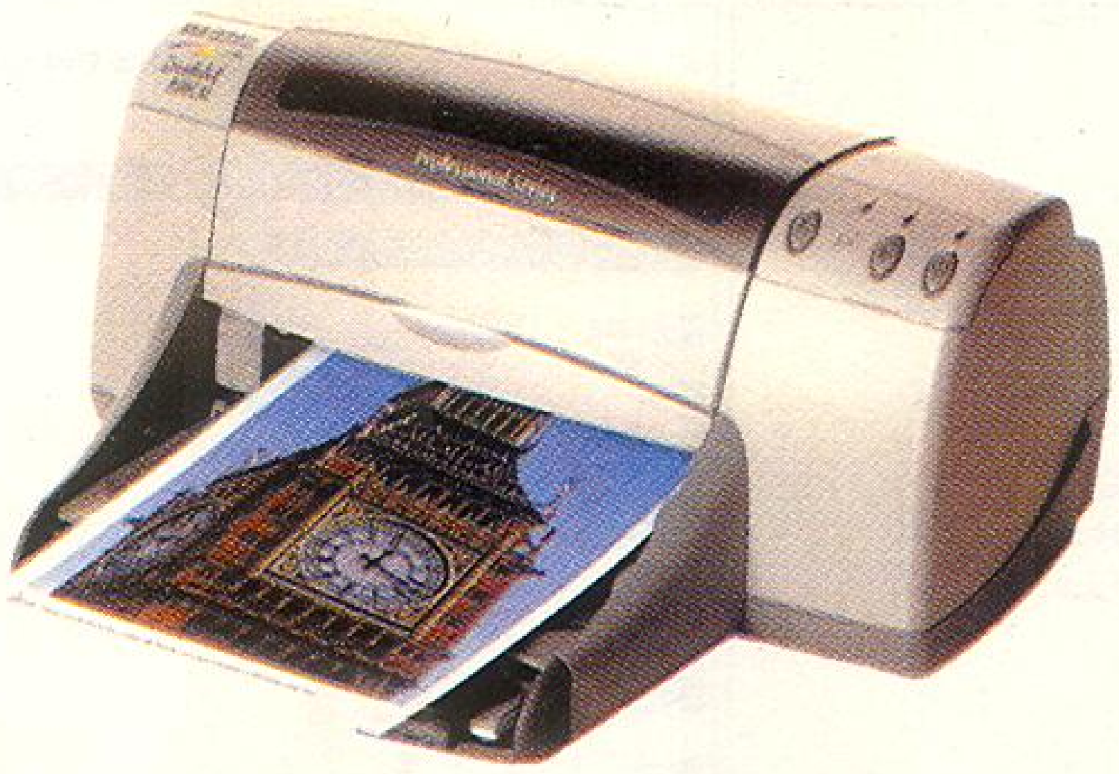
Redactor: Dan Dimitrescu
Produs: Joystick TOP GUN
Preţ: 24$
Producător: Thrustmaster
Ofertant: Ubisoft
Distribuitor: Ubisoft
Web: www.ubisoft.com
Verdict: ★★½☆☆

Hewlett Packard DeskJet 970 Cxi

970Cxi poate fi achiziţionată de utilizatorul obişnuit la un preţ rezonabil, avînd în vedere calitatea şi viteza imprimării.

Hewlet Packard este liderul incontestabil al tehnologiei imprimării digitale în acest moment. Vînzările vorbesc de la sine, iar noile serii de imprimante Hp cu tehnologie PhotoRet3 aduc calitatea fotografiei la îndemîna oricui. Noile vedete ale seriei sunt HP 970C, HP1000 şi HP1100.

HP1000 şi HP1100 sunt destinate mai ales utilizatorilor profesionişti datorită facilităţilor de imprimare cu o viteză sporită şi a accesoriilor de uscare rapidă a foii de hîrtie, în timp ce 970Cxi poate fi achiziţionată de utilizatorul obişnuit la un preţ rezonabil, avînd aceeaşi calitate a imprimării. Principalele atuuri pe care se bazează Hewlett Packard în promovarea noilor produse sunt: plasarea mult mai precisă a capului de scriere în raport cu foaia de hîrtie, picături de cerneală mult mai rapide şi mai dense (24 pentru PhotoRET3) împrăştiate uniform pentru realizarea unei culori cît mai apropiate de realitate, peste 400 de tonalităţi de culoare pentru fiecare punct, cerneală nouă, optimizată pentru uscare rapidă şi o cît mai bună aderenţă cu foaia de hîrtie.



Lucru deloc de neglijat HP970Cxi este una dintre cele mai silenţioase imprimante cu care am avut plăcerea să lucrez. Software-ul care se instalează cu driverele de pe CD permite un control riguros al calităţii imprimării şi al vitezei. Deloc de neglijat este suportul pentru imprimarea faţă-verso ceea ce duce la o economie semnificativă de timp şi nervi, butonul de cancel sau indicatoarele referitoare la stadiul cartuşului.

DETALII

- Rezoluţie 2400 x 1200 PhotoRet3
- Rezoluţie 600x600dpi
- Imprimare duplex
- 4MB memorie
- Viteză: 10 pagini/minut color
- Conectare paralelă sau USB

Redactor: Cristi Radu
Produs: HP DeskJet 970 Cxi
Preţ: ~370$
Producător: Hewlett Packard
Ofertant: Hewlett Packard
Distribuitor: HP România
Web: www.hp.com
Verdict: ★★★½☆



CAUŢI CEVA ?

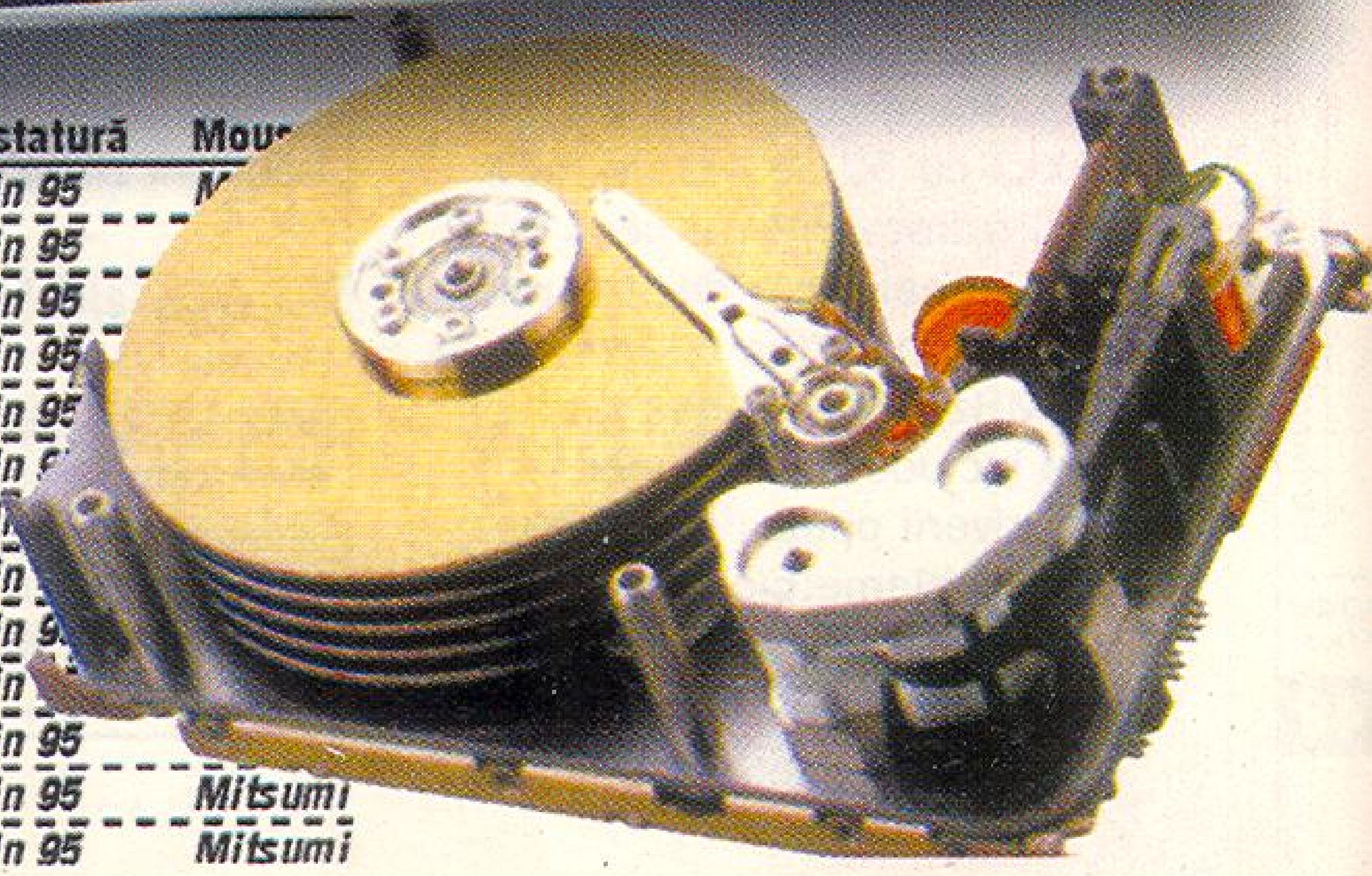
- ✓ **Firme bucureştene de IT şi preţurile practicate de acestea.**
- ✓ **Topul magazinelor de IT**
- ✓ **Ghidul cumpărătorului**
- ✓ **Hardware & Software**
- ✓ **Noutăţi**



CE ţi-ai dorIT
NOI ţi-am găsIT

hot price

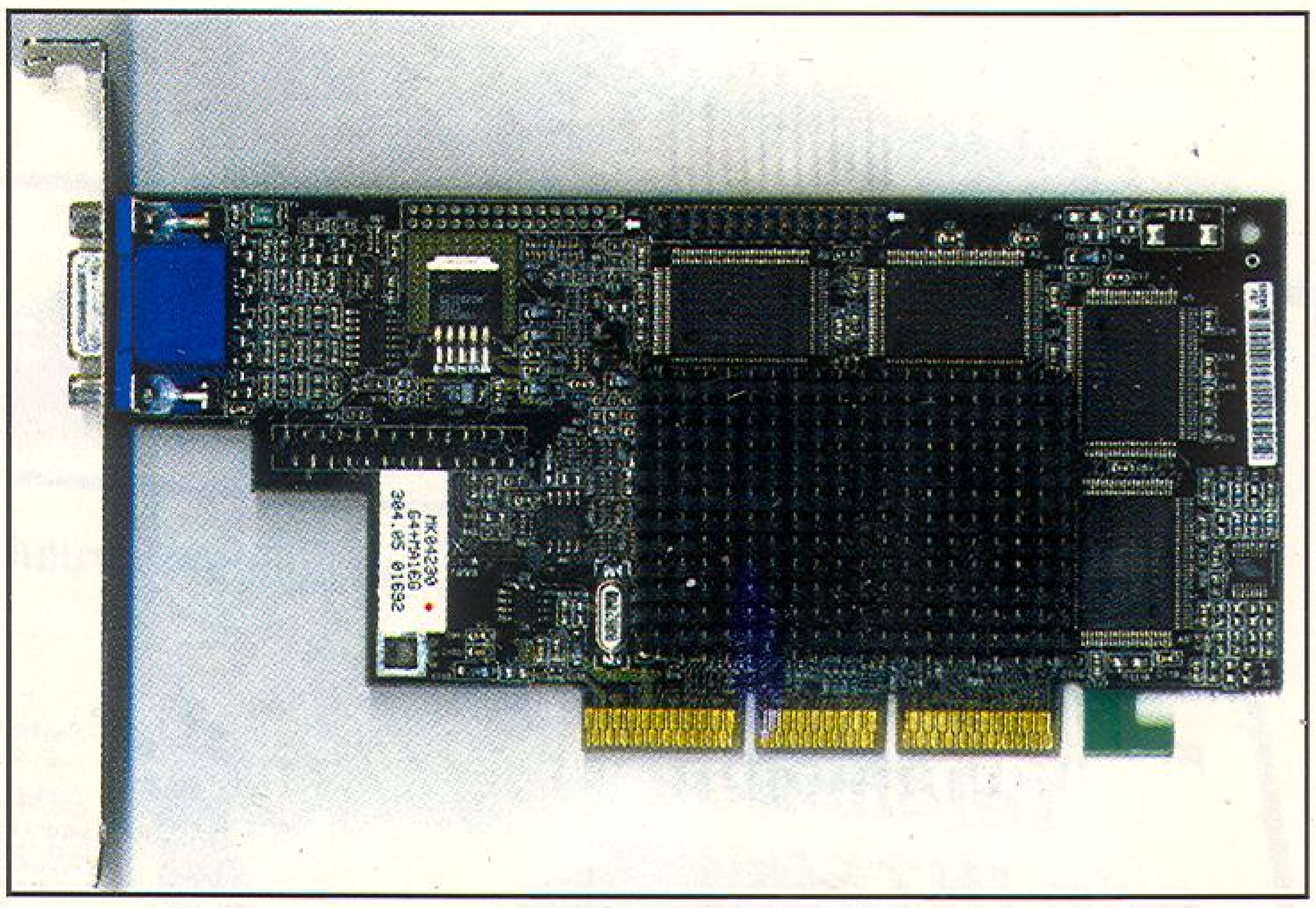
Sisteme de calcul - deskto



Procesor	MB	Chipset	Memorie	HDD	Card Video	Monitor	Tastatură	Mou
Cyrix 300	ALI	512K	32Mb	4.3Gb M	2Mb PCI S3 Virge	14" LR NI ADI	Win 95	[illegible]
Cyrix 333	ALI	512K	32Mb	4.3Gb M	2Mb PCI S3 Virge	14" LR NI ADI	Win 95	[illegible]
P233	ALI	512K	32Mb	4.3Gb M	2Mb PCI S3 Virge	14" LR NI ADI	Win 95	[illegible]
K63/400	ALI	512K	32Mb	4.3Gb M	4Mb S3 TRIO 3D	14" LR NI ADI	Win 95	[illegible]
K62/300	ALI	512K	32Mb	4.3Gb M	4Mb S3 TRIO 3D	14" LR NI ADI	Win 95	[illegible]
K62/333	ALI	512K	32Mb	4.3Gb M	4Mb S3 TRIO 3D	14" LR NI ADI	Win [illegible]	[illegible]
K62/350	ALI	512K	32Mb	4.3Gb M	4Mb S3 TRIO 3D	14" LR NI ADI	Wi[illegible]	[illegible]
K62/450	ALI	512K	32Mb	4.3Gb M	4Mb S3 TRIO 3D	14" LR NI ADI	Win [illegible]	[illegible]
K62/400	ALI	512K	32Mb	4.3Gb M	4Mb S3 TRIO 3D	14" LR NI ADI	Win 9[illegible]	[illegible]
P II 333	VIA PII/PIII	440BX	32Mb BX	4.3Gb M	4Mb S3 TRIO 3D	14" LR NI ADI	Win [illegible]	[illegible]
Celeron/300	VIA PII/PIII	128K	32Mb BX	4.3Gb M	4Mb S3 TRIO 3D	14" LR NI ADI	Win 95	[illegible]
Celeron/333	VIA PII/PII	128K	32Mb BX	4.3Gb M	4Mb S3 TRIO 3D	14" LR NI ADI	Win 95	Mitsumi
Celeron/400	VIA PII/PIII	128K	32Mb BX	4.3Gb M	4Mb S3 TRIO 3D	14" LR NI ADI	Win 95	Mitsumi

MATROX G400

Din generația actuală de plăci au rămas în competiție doar Matrox G400 și cu TNT2-ul de la NVIDIA.



Matrox a avut întotdeauna produse video de calitate, iar seria G400 nu face excepție de la regulă. În momentul de față G400MAX este într-o puternică competiție cu TNT2 Ultra, oferind în plus față de acesta o calitate mai bună a imaginii, Environment Bump Mapping, o magistrală de date îmbunătățită de 2X128 de biți, toate la aproximativ aceleași performanțe și preț.

Fill-rate-ul brut este puțin mai mic decît la TNT2 însă designul magistralei de 256 de biți face minuni, astfel încît în momentul de față G400 și G400MAX sunt singurele plăci care se țin aproape de GeForce256. În plus EBMP deși nu este încă foarte folosit în jocuri pînă în acest moment (cu cîteva excepții notabile) este complet suportat în DirectX7 iar calitatea efectului este deosebită.

Seria G400 include G400-ul standard cu 16 Mb de RAM, MAX-ul cu 32 de MB de RAM și cu o frecvență de ceas cu 60MHz mai mare decît versiunea normală (care lucrează la 300MHz) și versiunea Marvel care include un TV-Tuner.

Driverii pentru G400 au avut probleme pînă de curînd la secțiunea OpenGL însă ultima versiune TurboGL (OpenGL-ul Matrox) este optimizată pentru 3DNow! și KNI (K7 și Pentium 3) iar lucrurile nu pot decît să se îmbunătățească odată cu implicarea chiar a lui John Carmack (Quake 3) în rezolvarea problemelor de pînă acum. Performanța Direct3D este foarte bună, în unele cazuri depășind-o pe cea a TNT2-urilor. În 2D Matrox se comportă la fel de bine ca și concurența, cu singura diferență că sunt suportate 2 monitoare conectate la o singură placă cu ajutorul tehnologiei DualHead.

Dacă vreți să vă cumpărați un G400, ceea ce vă recomand dacă există banii, aveți grijă ca versiunea pe care o cumpărați să suporte AGP4X, deoarece primele variante erau AGP2X. Varianta 4X are în numărul de serie secvența "4A".

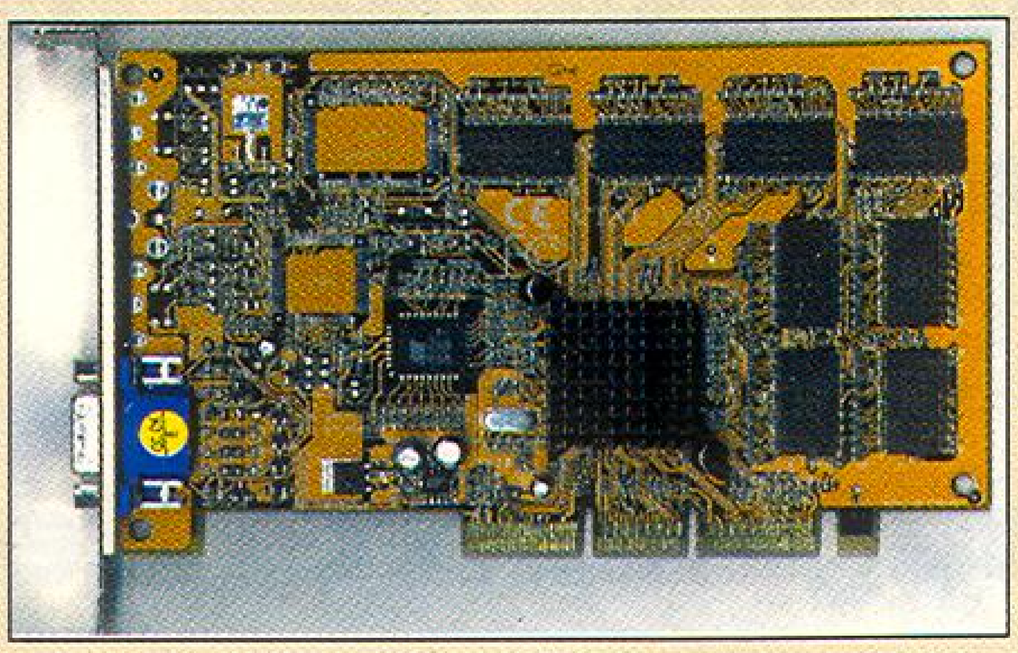
MATROX G400

CARACTERISTICI TEHNICE:
32 Ram
Magistrală 2x128
AGP 4X

Redactor:	Cristi Radu
Produs:	Matrox G400 / Max
Preț:	130$ / 210$ - Max
Producător:	Matrox
Ofertant:	Best Computers
Distribuitor:	N/A
Web:	www.matrox.com
Verdict:	★★★★☆

Power Color TNT2 M64

Alternativa ieftină de la TNT2 este o placă bună dacă doriți maxim 800x600.



Power Color este o firmă fără prea mari pretenții în domeniul graficii multimedia. Plăcile lor însă se încadrează în categoria de performanțe obișnuite de la alți producători mai cu renume. Cutia în care vine placa Nvidia conține doar 2CD-uri și placa propriu-zisă. Unul din CD-uri conține toate driverele de care ați putea avea nevoie, inclusiv cele de la alte plăci grafice ceea se poate să fie un bonus. Al doilea CD conține soft DVD în cazul că dispuneți de o astfel de unitate.

În aplicații și jocuri placa se comportă bine pe partea 2D și 3D atîta timp cît nu treceți în 3D de o rezoluție mai mare de 800X600. Acest lucru se datorează magistralei de 64 de biți înjumătățită față de cea normală a TNT2-ului, dar pentru care veți plati mai puțin.

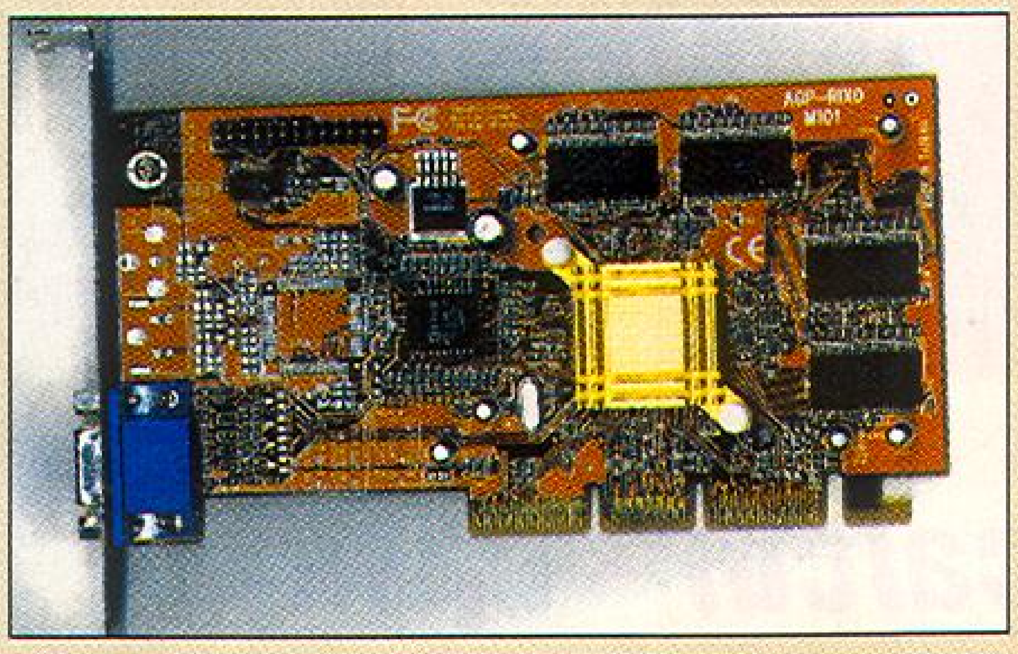
Varianta de 32 de MB de RAM are performanțe identice cu cea de 16 MB. Acest lucru se datorează mai ales faptului că nu există încă aplicații care să folosească o cantitate mare de texturi, însă în anul 2000 acest lucru se va schimba dramatic. Placa este ieftină iar raportul calitate / preț bun.

POWER COLOR M64

Redactor:	Cristi Radu
Preț:	83.2$-16 Mb 95.5$-32 Mb
Producător:	Power Color
Ofertant:	Best Computers
Verdict:	★★½☆☆

Desperado Vanta

Pentru 16 biți este o placă excelentă. Pentru o rezoluție mai mare însă, nu.



Vanta este o versiune simplificată a chipset-ului nVidia TNT2, performanțele sale peste 800x600 sau în 32 biți fiind foarte slabe. 8 MB de RAM este mult prea puțin, iar acest lucru se vede imediat, în momentul în care se folosesc texturi pe 32 de biți care ocupă spațiu mare de memorie performanțele scad dramatic. Transferurile repetate pe magistrala AGP se desfășoară foarte lent încetinind foarte mult aplicațiile, dovedind ca deocamdată AGP-ul nu este suficient de matur. O placă bună pentru anul 1998 sau o soluție foarte ieftină pentru calculatoare mai slabe și rezoluții mici.

DESPERADO VANTA

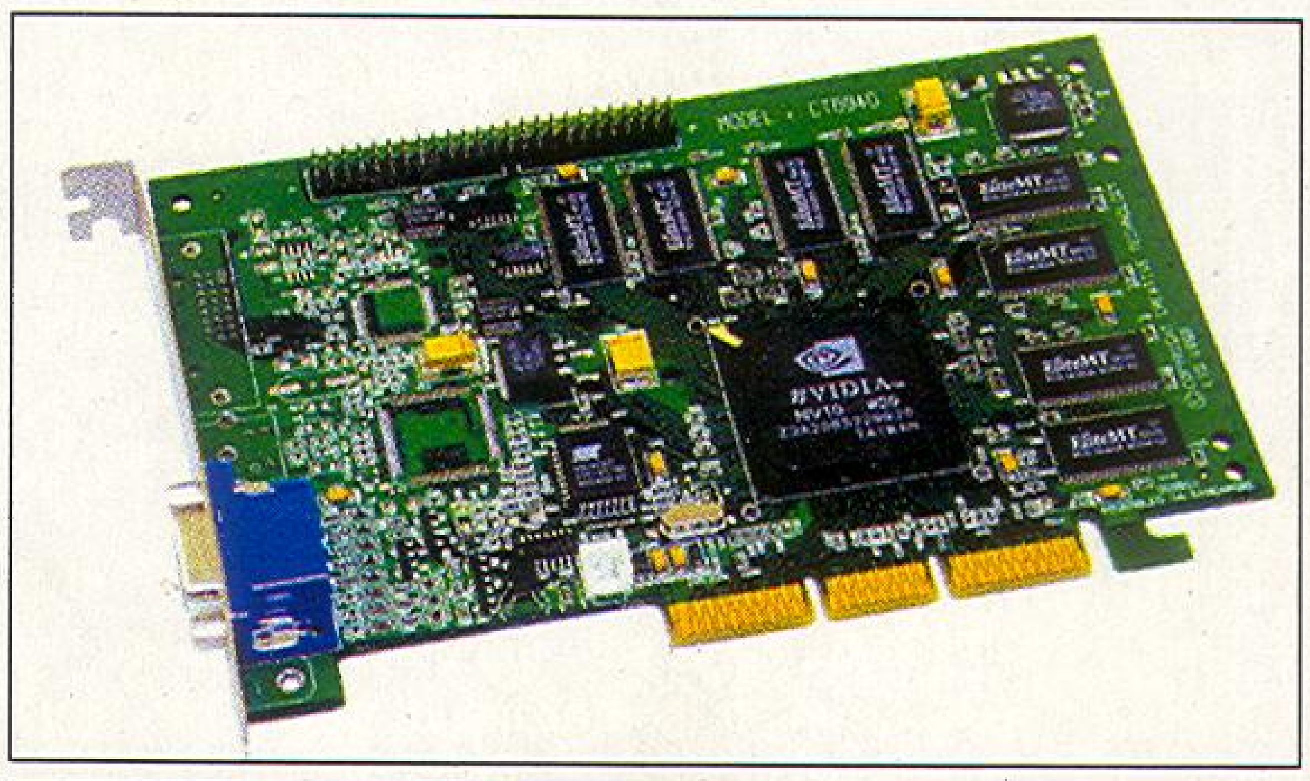
Redactor:	Cristi Radu
Preț:	56.5$
Producător:	Chaintech
Ofertant:	Best Computers
Verdict:	★★½☆☆

Creative Annihilator Pro

Cea mai rapidă şi bună calitativ placă testată de noi.

Deşi am avut-o puţină vreme la test, placa Annihilator Pro de la Creative s-a comportat exemplar.

Pro-ul are memorie DDRam ceea ce îi permite o creştere a vitezei semnificativă faţă de modelele simple cu SDRam. Acest lucru este cel mai uşor de sesizat la rezoluţiile mari, la care fill-rate-ul devine foarte important. Este interesant de observat că în 1024X768, în Quake 3, se poate trece peste bariera celor 60 de fps-uri, contrar aşteptărilor concurenţei.
Pe un K7 la 550 de Mhz (configuraţie de test) Anihilatorul Pro nu îşi arată încă întreaga forţă, performanţele putînd creşte în continuare.



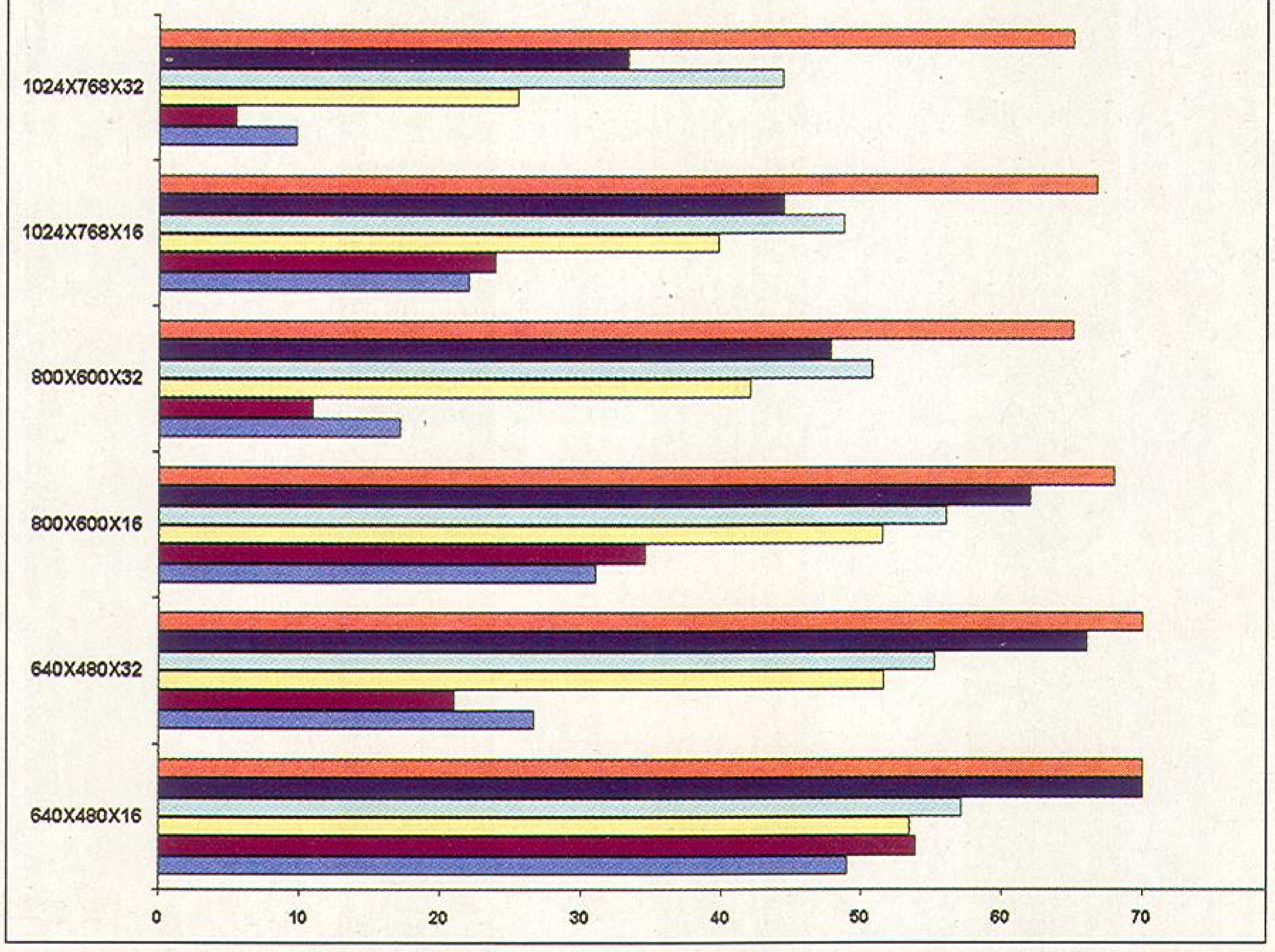
Sistem pe care s-a efectuat testarea plăcilor:
Procesor: Athlon-550
Placă de bază: ASUS K7M
Memorie: 128 SDRAM PC100

Pe un sistem şi mai puternic performanţele Annihilator Pro ar fi fost chiar mai ridicate.

TABEL COMPARATIV

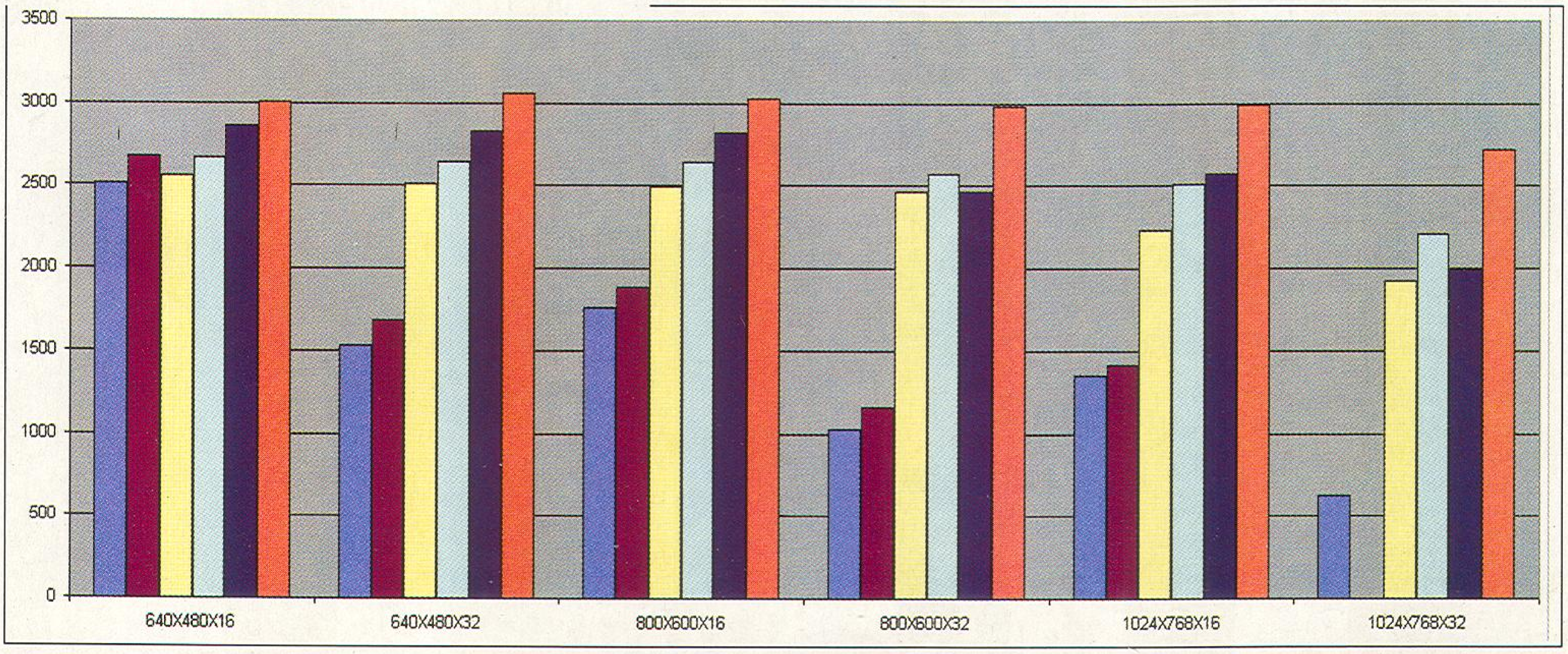
Placă	Interfaţă	Chipset	Memorie	Bus	Transform & Lighting	Fill Rate 3D Mark2000	Puncte 3D Mark2000 800x600x32
Creative Annihilator Pro	AGP 4X	GeForce 256	32	256	Hardware	411Mp	2985
Diamond Viper V770	AGP 4X	TNT 2 Ultra	32	256	N/A	315Mp	2469
Matrox G400 Max	AGP 4X	Matrox G400	32	2x128	N/A	270Mp	2576
Matrox G400	AGP 4X	MAtrox G400	16	2x128	N/A	250Mp	2466
Power Color M64	AGP 2X	TNT 2	32	64	N/A	90Mp	1089
Power Color M64	AGP 2X	TNT 2	16	64	N/A	90Mp	1027
Desperado Vanta	AGP 4X	TNT 2	8	128	N/A	185Mp	1160

FPS-uri Quake 3 Arena - Medium Detail



- PowerColor M64-16
- Vanta-8Mb
- G400-16Mb
- G400MAX-32Mb
- TNT2U-32Mb(V770)
- GeForceDDR-32

Puncte 3D Mark 2000



GUNSHIP

Gunship ne va pune la comanda elicopterelor AH-64D, WAH-64D (varianta engleză, produsă de Westland), Eurocopter Tiger și Mi-28 Havoc

DETALII

Producător
Microprose

Distribuitor
Hasbro

Tip joc
Simulator elicoptere

Apariție
Q1 2000

Redactor
Dan Dimitrescu

Microprose se întoarce în lumea distrugătorilor de tancuri. După excelentul M1 Tank Platoon 2, echipa condusă de Tim Goodlett revine cu o pereche de simulatoare foarte promițătoare: Gunship și M1TP3, care vor putea fi rulate în rețea împreună.

Gunship, care va apărea la începutul anului 2000, ne va pune la comanda elicopterelor AH-64D, WAH-64D (varianta engleză, produsă de Westland), Eurocopter Tiger și Mi-28 Havoc. M1TP3, care se pare că acum poartă numele Tank, va apărea cam jumătate de an mai tîrziu și ne va oferi patru tancuri: M1A2 Abrams pentru americani, Challenger 2 pentru englezi, Leopard 2A5 pentru nemți și T-80UM2 pentru ruși. În afara de ele, vom mai putea controla și alte vehicule, interfața pentru acestea limitîndu-se însă la vederea exterioară și vizorul de tir. Se vede clar că Microprose și-au dat seama că nu toți cumpărătorii sunt americani, iar valoarea jocului crește considerabil cînd poți aborda conflictul din mai multe perspective (în cazul acesta: rusă, engleză, germană și americană).

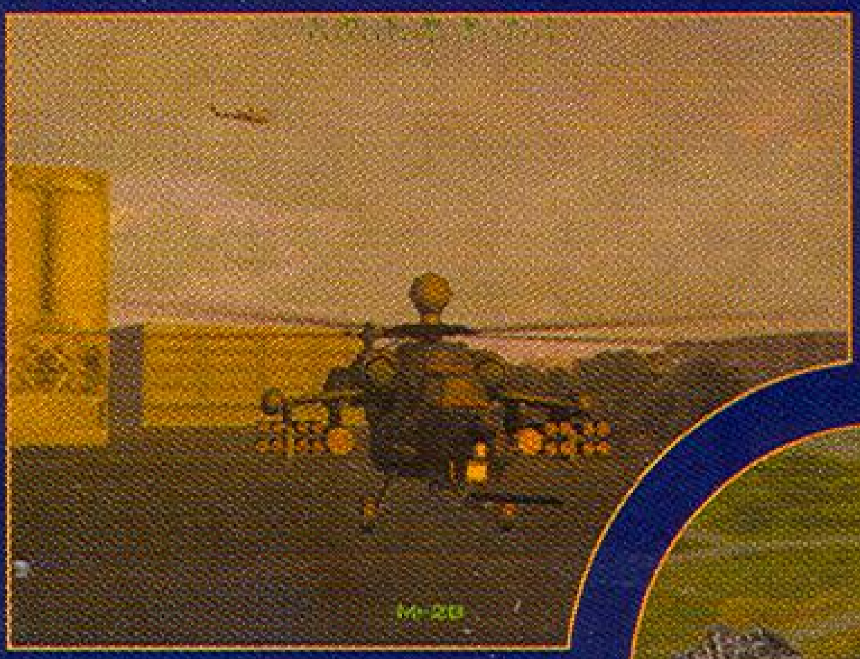
Unde este distracția?

Cu Gunship și Tank, Tim nu încearcă să realizeze niște simulatoare ultra realiste, pentru că astfel jucătorii începători sau fără prea multă răbdare nu le-ar putea aprecia din plin. În loc de asta s-a optat pentru metoda Falcon 4, adică se lasă la latitudinea jucătorului cît de realist va fi jocul. Spre exemplu, se poate opta între trei versiuni ale modelării zborului, diferența constînd în forțele pe care le ia în considerare jocul și în modul în care acționează comenzile pilotului.

În privința armamentului și a sistemelor de la bord, lucrurile stau un pic diferit. Ele vor funcționa întotdeauna la fel (adică realist), dar jucătorul poate lăsa o parte din detalii pe seama calculatorului. Nu uitați că majoritatea elicopterelor de luptă moderne au un echipaj de doi oameni, fiecare dintre ei avînd funcțiile sale specifice. Dacă un singur jucător are de făcut întreaga treabă, se poate ca acesta să nu se descurce foarte bine. Totul depinde de preferințele fiecăruia.

Pînă în clipa de față nu am avut ocazia să încerc o versiune jucabilă a lui Gunship, deci nu pot să spun cît de realist este jocul. Totuși nu trebuie să uităm că, la fel ca în cazul lui Falcon, realismul lui nu stă numai în modelarea zborului elicopterului, a armelor și sistemelor lui. O egală importanță o are mode-



















larea bataliilor terestre ce au loc în jurul tau, modul în care se desfașoara campania șamd.

Dinamism

Campania jocului pare sa fie de tipul semi-dinamic, în sensul ca misiunile sunt bazate pe anumite scenarii predefinite, dar în funcție de rezultatele anterioare (modul cum te-ai descurcat) variaza nivelele de implicare ale fortelor inamice și prietene. Prin acest sistem misiunile vor avea o poveste mai interesanta și mai complicata, care se leaga de evoluția generala a campaniei, dar se pierde o parte din libertatea totala a sistemelor dinamice. Desigur, depinde și de cît de complicat este "arborele" misiunilor conceput de Microprose, dar din nou ma voi abține de la mai multe comentarii pîna nu voi vedea o versiune jucabila.

Toate unitatile au propriile lor ordine, care se încadreaza în planul de actiune stabilit de comandament (sau scenariul misiunii). Atunci cînd treci în zbor peste linia frontului poti întîlni batalii feroce sau unitati în drum spre propriile lor obiective. Acelea care te detecteaza vor cîntari situația și vor evalua importanța propriilor obiective, pentru a decide daca sa te atace sau nu. De asemenea, datorita inteligentei artificiale implementate dupa modelul uman, este posibil ca o unitate aflata în apropiere sa nu te detecteze foarte repede, iar daca o face sa nu actioneze în cel mai eficace mod. Ca și în viața reala, nu trebuie sa te aștepti întotdeauna la un atac și este bine sa-ți pastrezi muniția pentru obiectivele tale principale.

Grafică

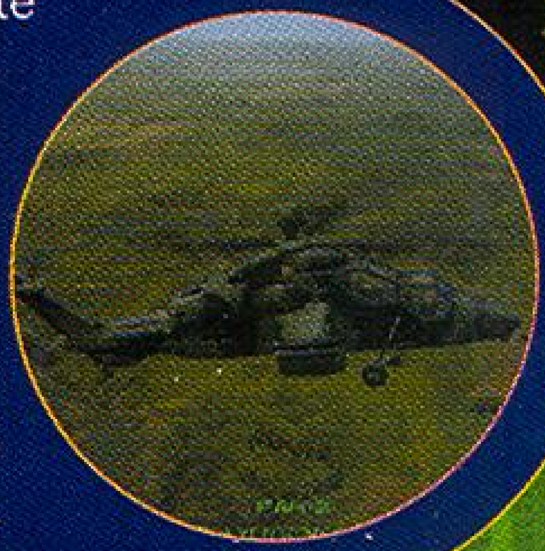
Tancurile sunt prin definiție legate de pamînt, iar elicopterele folosesc și ele zborul la altitudine joasa cînd nu vor sa fie detectate. Este deci normal ca aceste jocuri sa încerce realizarea unui teren cît mai realist, care sa arate bine și sa serveasca jucatorului. Asta se traduce în principal prin prezența unui foarte mare numar de obiecte pe teren, incluzînd cladiri de tot felul, garduri și copaci. Toate cele 5 campanii din Gunship se desfașoara în Europa de Est, iar terenul este în general accidentat, deci foarte util pentru tancuri sau elicoptere puse pe furișat. Lucru important, și unitațile conduse de AI înteleg acest principiu, deci vor folosi la maxim acoperirea terenului. Chiar și unitațile de infanterie vor beneficia de noi avantaje, pentru ca au fost încorporate zone cu iarba inalta și jocul a fost reglat astfel încît detectarea lor sa se faca mai greu decît în M1TP2.

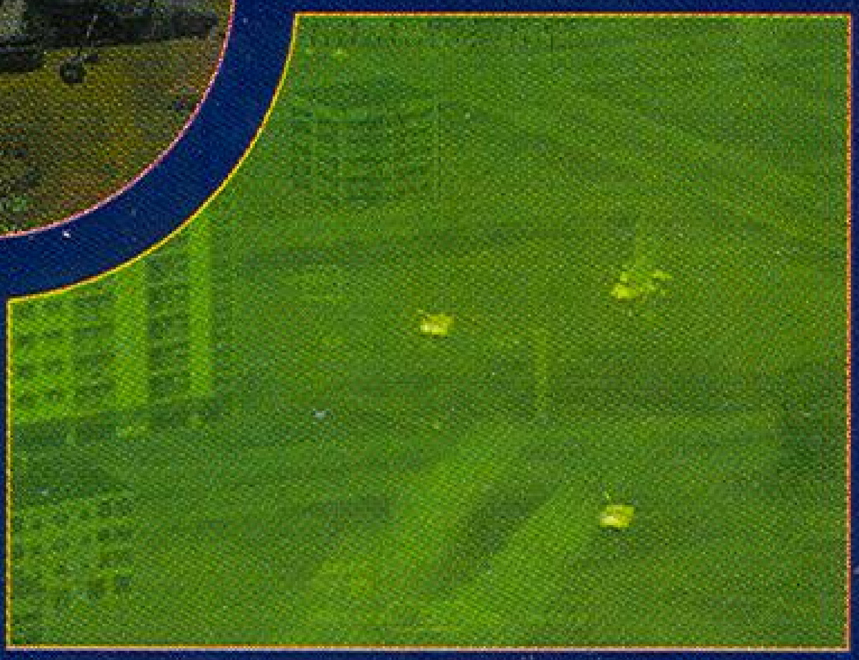
În afara de îmbunatațirile aduse la nivelul terenului, trebuie remarcate noile efecte speciale, bazate în principal pe particule și translucența, care fac bataliile mult mai spectaculoase. Vom avea trasoare care ricoșeaza pe blindaj, dîre de fum realiste, praf ridicat de proiectile, etc.

În momentul de fața pot spune ca aștept cu nerabdare Gunship. Sper sa nu fiu dezamagit de concepția campaniei și ramîne de vazut cum se vor integra cele doua jocuri pe același cîmp de batalie, o chestiune problematica datorita diferentelor dintre tancuri și elicoptere.





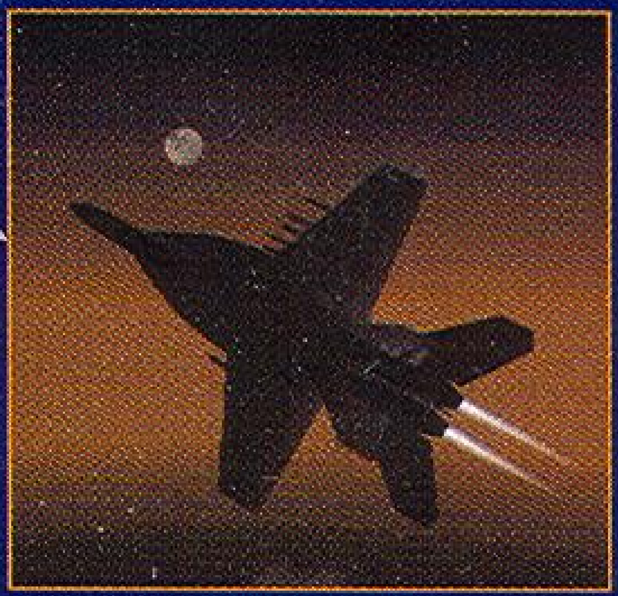




F/A-18

F/A-18 îţi permite zborul pe un numãr mic de aeronave, fiin însã extrem de realist şi complex.



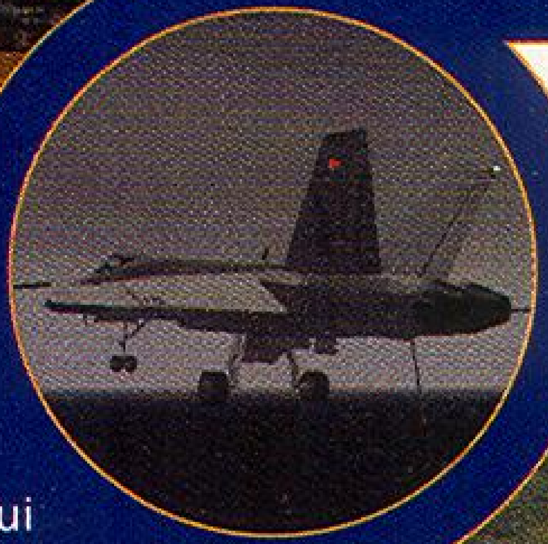




Producãtor
Jane's CS
Distribuitor
Best Computers
Tip joc
Simulator avioane
Apariţie
Ianuarie 2000
Redactor
Dan Dimitrescu
DETALII

Jane's Combat Simulations este, la ora actuala, cel mai constant producator de simulatoare militare, încîntîndu-ne de-a lungul anilor cu jocuri excepţionale ca Longbow 2 şi F-15. Deşi viitorul pare sumbru şi pentru ei (A10 a fost anulat, iar echipa lui Andy Hollis s-a orientat spre alte domenii), mai exista cîteva proiecte promitatoare la orizont. F/A-18, care va aparea pe piata destul de curînd, este un promitator simulator al celui mai nou avion de lupta din dotarea US Navy.





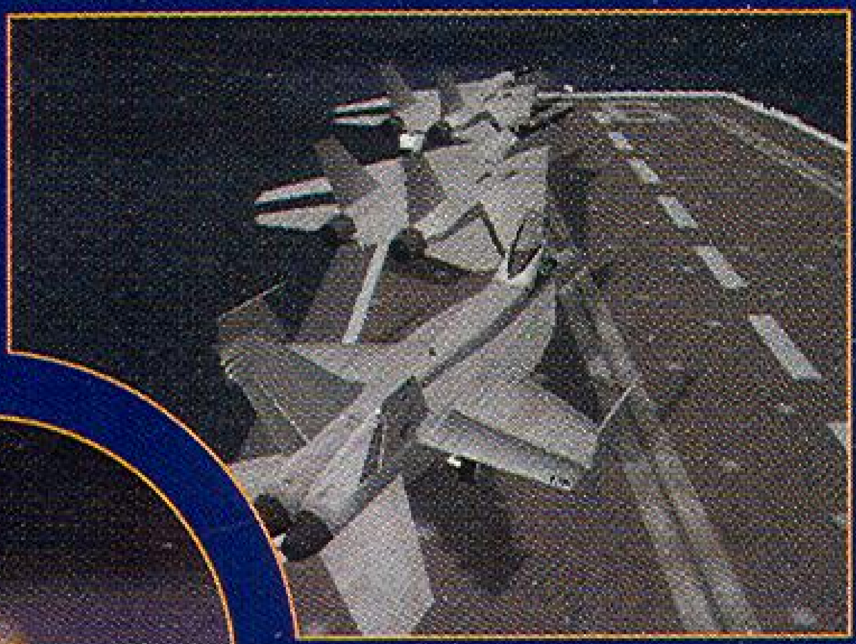
Realizarea lui cu siguranta nu a fost uşoara, mai ales ca trebuia avuta în vedere concurenţa: F/A-18E Super Hornet scos de Digital Integration. Avînd însa în vedere cele aflate pîna acum despre el, cred ca simulatorul de la Jane's va ieşi învingator din aceasta confruntare.



Super Viespea

F/A-18E, avionul care face subiectul acestor simulatoare, este o versiune revizuita a Hornet-ului pe care Blue Angels ni l-au plimbat pe la nas în '92. Deşi exista voci (americane) care contesta existenţa unor îmbunataţiri reale, Super Hornet va fi un înlocuitor demn al generaţiei actuale, pîna la apariţia Joint Strike Fighter.

Alegerea avionului pentru un simulator mi se pare destul de inspirata. El este destul de capabil





atît în lupta aeriana, cît şi în atacurile la sol, dupa cum a demonstrat-o în numeroase situaţii reale şi în antrenamente. Polivalenţa sa ne da o mare libertate în joc, deci putem fi siguri ca nu ne vom plictisi întîlnind permanent acelaşi tip de misiuni.

Datorita faptului ca avionul are baza pe portavion, aterizarile vor fi una din parţile interesante ale misiunii, iar timpii morţi (drumul spre ţinta şi revenirea la baza) vor fi scurtaţi.

Simulatoarele de avioane venite de la Jane's pot fi încadrate în





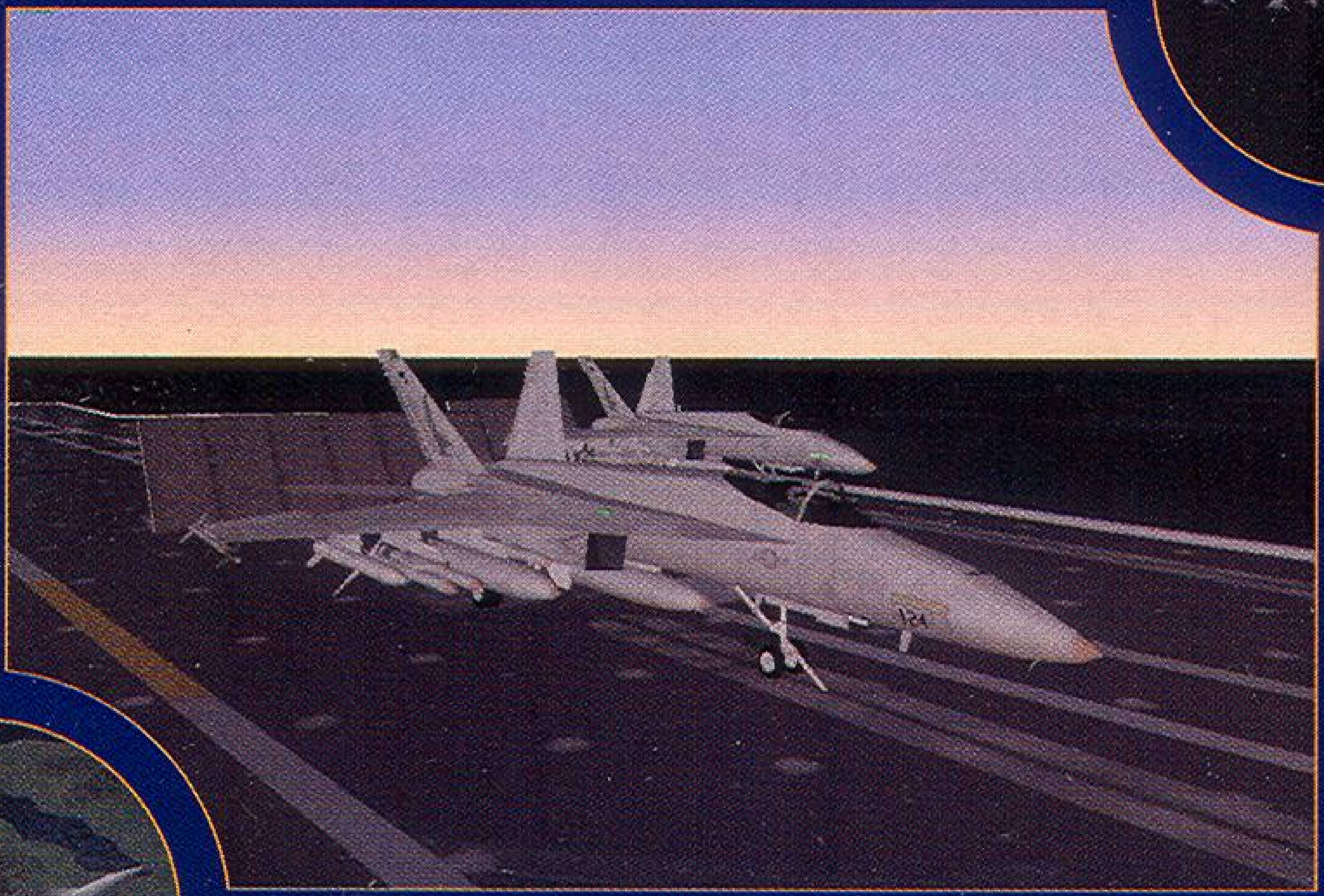


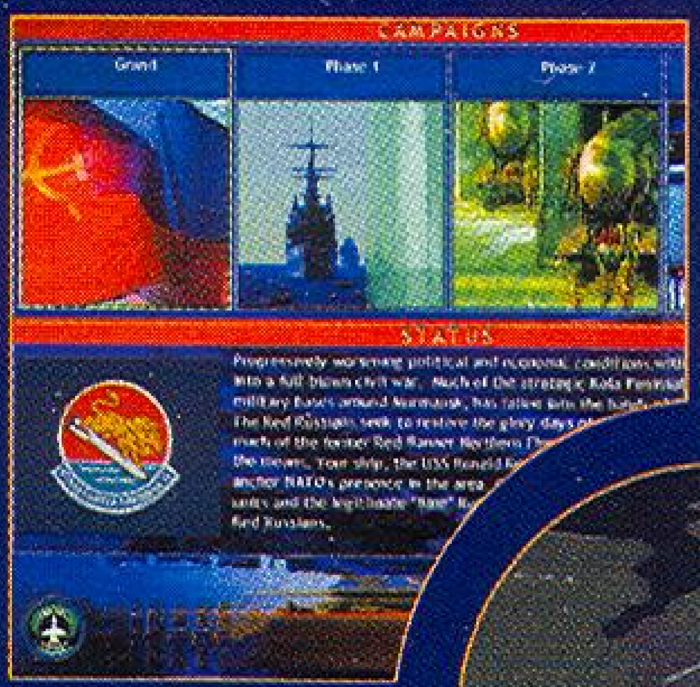
general în doua categorii: cele care îți permit zborul doar pe un numar foarte mic de aeronave, dar le reprezinta exhaustiv pe acestea și cele care îți ofera multe aeronave tratate oarecum simplificat. F/A-18 intra în prima categorie, împingînd pentru a nu știu cîta oara barierele realismului și complexitații mai departe.

Atît modelarea zborului, cît și avionica par a fi tratate cu foarte mare seriozitate. Exista chiar posibilitatea sa programezi altitudinea la care vor zbura rachetele tale în drumul spre obiectivul lor - lucru pe care fanaticii îl vor aprecia cu siguranța.

Pe insula plutitoare

Dat fiind ca misiunile tale pornesc și se termina pe portavion, modelarea acestuia și a interacțiunii cu el are o foarte mare importanta. Nivelul modelarii din Jane's F/A-18









este cel normal pîna la apariția simulatorului de la DI. Nava se mișca, are ruliu din cauza valurilor și gazduiește și alte operațiuni aeriene în afara misiunii tale. Sistemul de ghidare al aterizarii este suficient de detaliat, cuprinzînd interacțiunea radio cu anumiți ofițeri de la bord în faze diferite ale apropierii. La nevoie poți sa obții o imagine marita a "bilei", acel ansamblu de lumini care îți indica poziția în raport cu panta optima de aterizare. În opinia mea este o inovație buna a celor de la Jane's, pentru ca reduce din dezavantajele unui monitor de calculator.

Un singur lucru lipsește cu adevarat, și acesta este echipajul de pe punte. În simulatorul DI este fascinant sa privești toata agitația care are loc în jurul avioanelor, dar aici nu vom gasi așa ceva.

Deși jocul nu are un motor de campanie dinamic (sau poate tocmai din aceasta cauza), gradul de complexitate al misiunilor este foarte ridicat (la fel este însa și gradul de repetativitate - cînd încerci o misiune de mai multe ori). Deoarece exista un singur canal radio, auzi în același timp toate comunicațiile aliate din regiune. Poți aprecia amploarea acțiunii, dar în același timp ar fi bine sa înveți care este indicativul tau radio, pentru a ști care mesaje ți se adreseaza. În multe situații îți va fi greu sa selectezi mesajele de importanța imediata. Modul acesta de organizare este limitativ și un pic ciudat, avînd în vedere complexitatea ordinelor radio pe care le poți transmite. Meniul de comunicații este mai dezvoltat decît cel din F-15.







Poți interacționa și cu Forward Air Controller-ii prezenți deasupra cîmpului de batalie sau în linia întîi. Aceștia, la fel ca în Mig Alley, îți pot marca cu fum obiectivul, pentru a-l face mai vizibil. Cum nu mai suntem totuși în anii '50, aici FAC-ul poate să și să îți ilumineze ținta prin laser.

Spectaculos ...

Nu pot spune cu siguranța ce motor grafic folosește F/A-18. Sunt prezente atît unele elemente din F-15, cît și unele din WW2 Fighters. Terenul este excelent realizat, oferind suficient detaliu atît privit de foarte sus, cît și din razmot. Obiectele au capatat și ele o atenție deosebita, iar norii sunt mult peste nivelul WW2F. Avem de-a face tot cu nori tridimensionali, dar diversitatea lor este mult mai mare și putem întîlni formații mai complicate. Motorul grafic pune mare accent pe luminile dinamice și pe umbrele generate de obiecte, cum ar fi petele de umbra lasate de nori pe pamînt.

Un efect foarte spectaculos îl reprezinta luminile dinamice ce se reflecta în carlinga virtuala. Daca aparatul tau ia foc, poți sa fii sigur ca o sa observi asta.

În unele situații, obiectele pot straluci în soare, acest efect ajutîndu-te în detectarea unui avion inamic sau a unei nave de suprafața.

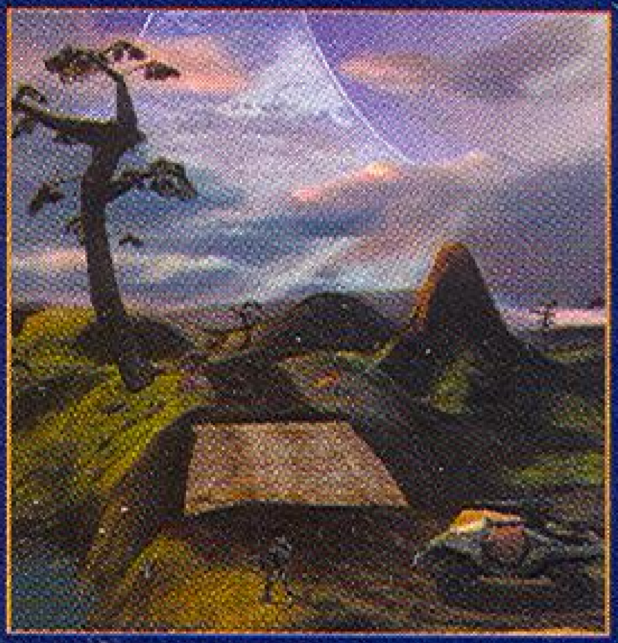
Începe confruntarea

Personal îmi pun mari speranțe în acest simulator. Exista elemente, cum ar fi campania liniara, care mi se par mult prea conservatoare în abordarea lui, dar în rest am încredere în realizatorii sai. Datorita acțiunii aeronavale și a misiunilor cooperative, sunt sigur ca va avea un succes remarcabil. Ramîne sa îl vedem, pe el și pe concurentul sau direct.

HALO

Pămîntul se află în război cu o rasă extraterestră, numită Covenant, iar tehnologia acestora din urmă se dovedește mult superioară.





Pentru a nu știu cîta oara în ultimul timp, un joc total revoluționar apare la orizont, gata sa schimbe ceva în aceasta industrie. Multe dintre aceste proiecte promițatoare se pierd, sunt anulate, abandonate, sau se dovedesc rate-uri, dar o parte din ele reușesc cu adevarat.

Printre jocurile care ne ațîta imaginația în ultima vreme, unul din cele mai importante este Halo. Produs de Bungie (firma responsabila pentru seria Myth), Halo este un 3D shooter cu tematica Science Fiction, care risca destul de mult prin evitarea rețetelor binecunoscute ale genului.

Pîna acum, detaliile care au scapat în afara firmei nu sunt foarte sigure, iar zvonurile neconfirmate abunda. Pîna cînd va aparea jocul (acest lucru, ca și în cazul Team Fortress 2, se va întîmpla cînd va fi gata - și nu mai devreme), totul (inclusiv acest articol) trebuie privit cu o oarecare îndoiala.



Persoana intîi să iasă afară

Cea mai șocanta atribuție a lui Halo o reprezintă modul în care este privită acțiunea - și anume prin perspectiva celei de-a treia persoane. Deși exista înca posibilitatea sa fie inclusa și cea directa, a primei persoane, accentul cade pe vederea exterioara. De ce? Pentru ca astfel jucatorul are o imagine mai buna a ceea ce i se întîmpla lui și celor din jurul sau. În viața reala, simți cînd un glonț îți lovește armura, dar într-un 3D shooter normal vei vedea doar ca îți scade nivelul "sanatații". În Halo te vezi permanent din exterior, vezi impactul proiectilelor și poți banui de unde se trage asupra ta. În plus, jocul pune un mare accent pe comunicarea prin semne între personaje (eliminîndu-se în mare parte necesitatea vocilor - care consuma resurse). Va fi deci foarte important sa-ți vezi coechipierii, care îți pot indica ceva important.

Sigur, trebuie sa ne gîndim la marea problema a acestui tip de perspectiva, adica imposibilitatea ochirii cu precizie. Cei de la Bungie se lauda ca au un sistem de ochire care rezolva aceasta problema, dar nu au fost date mai multe detalii. Personal sper sa nu se adopte sistemul Tomb Raider/Spec Ops, în care personajul ochește automat una din țintele din apropiere.







Decor fantastic

Sunt sigur ca mulți își vor zice ca jocul nu merita investigat, datorita chestiunii mai sus menționate. Veți vedea însa (nu v-ați uitat la imagini?), exista multe lucruri atractive.

Locul în care se petrece acțiunea este o planeta inelara, de tipul celei inventate de autorul SF

DETALII

Producător	Bungie
Distribuitor	Take 2
Tip joc	3D Shooter
Apariție	Prima jumatate 2000
Redactor	Dan Dimitrescu





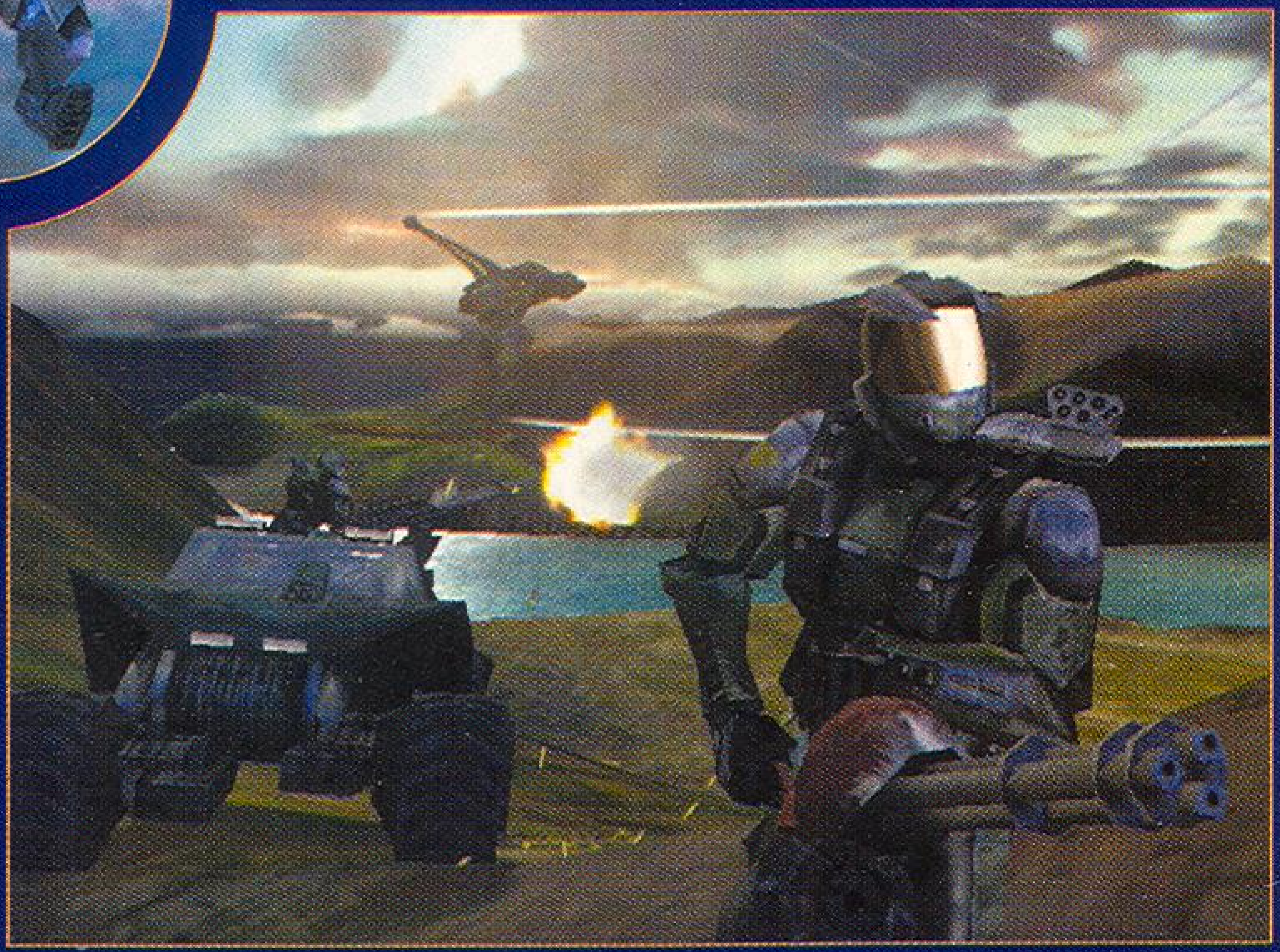


















Larry Niven în "Ringworld". Se pare ca Pamîntul se afla în razboi cu o rasa extraterestra, numita Covenant, iar tehnologia acestora din urma se dovedește mult superioara. Aflați într-o situație disperata, pamîntenii trimit o flota momeala care atrage extraterestrii departe de Terra, dar se prabușește pe planeta Halo. Aici, pamîntenii vor trebui sa duca un razboi de gherila, folosindu-și armele proprii, pe cele furate de la inamic sau tehnologia gasita abandonata pe planeta. Este posibil sa se faca legatura cu Marathon, o serie de jocuri 3D shooter/RPG produse de Bungie pentru Mac în trecut. Acestea au fost foarte apreciate pentru povestea lor, ceea ce nu poate decît sa ne dea speranțe și mai mari în legatura cu scenariul lui Halo.

Terenul de pe Halo este accidentat, cu vegetație de diferite dimensiuni, ape, cascade și vai stîncoase, totul fiind prezentat printr-o grafica excelenta. Ca și în B-17 II, nu exista linii drepte, totul este natural, adica neregulat.

Spațiile interioare sunt și ele foarte bine realizate, cu podele, ecrane de calculator și geamuri care reflecta lumea din jur. Luminile colorate și suprafețele curbe se adauga pentru a crea o atmosfera incredibila.

Odata ce ai vazut jocul în acțiune însa, nu poți uita cît de natural se mișca oamenii și vehiculele. Practic, nu exista animații predefinite, totul este generat pe loc, printr-un sistem numit "inverse kinematix". Personajele au un schelet funcțional, iar diferitele acțiuni pe care le întreprind se combina pentru a crea animația potrivita. Un jeep în mișcare cu trei soldați la bord este o priveliște cu adevarat interesanta. În primul rînd, fiecare roata are propria ei suspensie, iar legile fizicii sunt foarte bine implementate. Unul din soldați este șoferul, al doilea trage cu propria arma în timp ce sta pe scaun, iar al treilea mînuiește o mitraliera grea, instalata pe roll-bar. Apare un inamic - cartușele încep sa curga din arme, iar închizatoarele clantane ritmic. Armele au diferite parți animate, iar detaliul vizual merge pîna la indicatoare de muniție funcționale. Un obstacol neașteptat și șoferul se vede nevoit sa puna frîna, drept care toți cei de la bord se apleaca în fața. Aceasta animație se combina cu reculul armelor, gesturile facute cu mîinile și așa mai departe.

În Halo nu exista nivele, în sensul ca jocul ruleaza continuu - jucatorul avînd acces liber pe întreaga planeta (în aer, apa și pe sol). Lumea funcționeaza dupa un sistem dinamic - care reacționeaza la acțiunile jucatorului. Vor exista totuși anumite obiecte cheie ce vor ghida acțiunea într-un anume sens, dar pe ansamblu libertatea de acțiune este foarte mare.

Daca Bungie vor reuși o implementarea folositoare a perspectivei vizuale, iar jocul va funcționa cu adevarat dinamic (se pare ca și AI-ul acționeaza atît independent cît și în echipa), nu au cum sa rateze. Oricum, cum spunea cineva de la revista virtuala Gamespot - motorul grafic e atît de bun, ca Bungie ar putea sa ne lase pur și simplu sa alergam pe harta ciocnind doua pietre între ele, și tot ar fi fantastic.

SEVEN KINGDOMS 2: THE FRYTHAN WARS

Seven Kingdoms 2, ca și predecesorul său pe vremuri, ne oferă un stil de joc un pic diferit... avem un joc axat pe diplomație, spionaj și comerț.





DETALII	
Producător	Enlightening Software
Distribuitor	Ubisoft
Tip joc	RTS
Apariție	A apărut
Redactor	Dan Dimitrescu



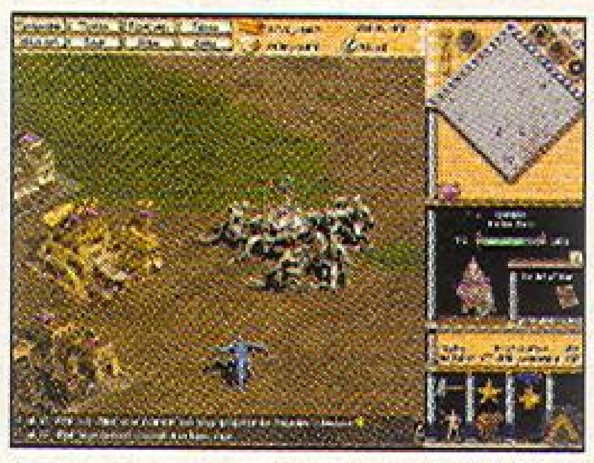












Întotdeauna mi s-a părut fascinant să construiesc un imperiu virtual, o lume de sine stătătoare care să funcționeze cu adevărat - un microcosmos cît mai complex cu putință.

Jocurile de tip Real Time Strategy din ziua de azi îmi permit să fac parțial acest lucru, dar în opinia mea, majoritatea lor se concentrează mult prea mult pe luptă, pe construirea cît mai rapidă a unităților de atac și anihilarea adversarului. Build Order-ul a devenit ceva esențial, iar libertatea de acțiune și abordare s-au pierdut.

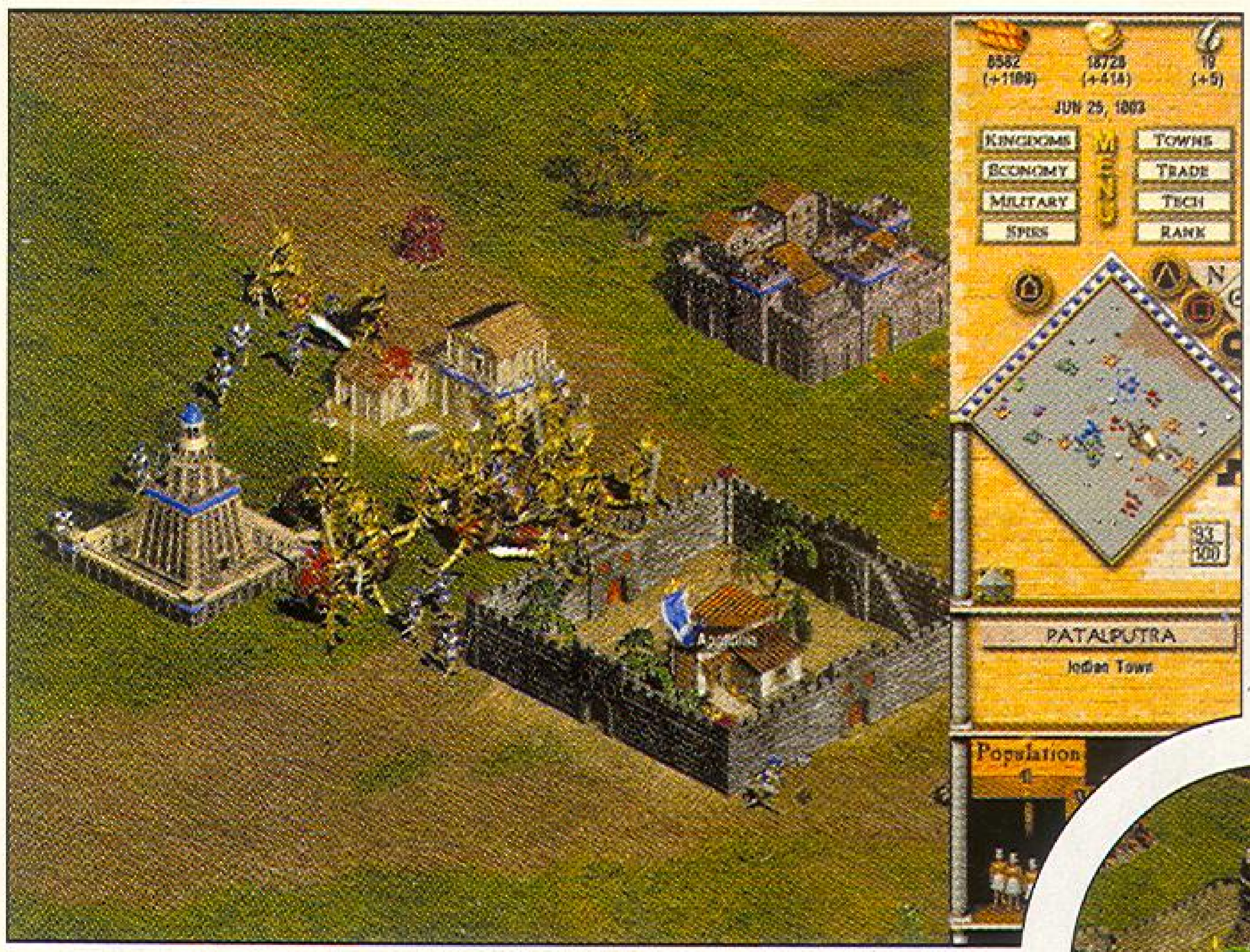
Here he comes to save the day

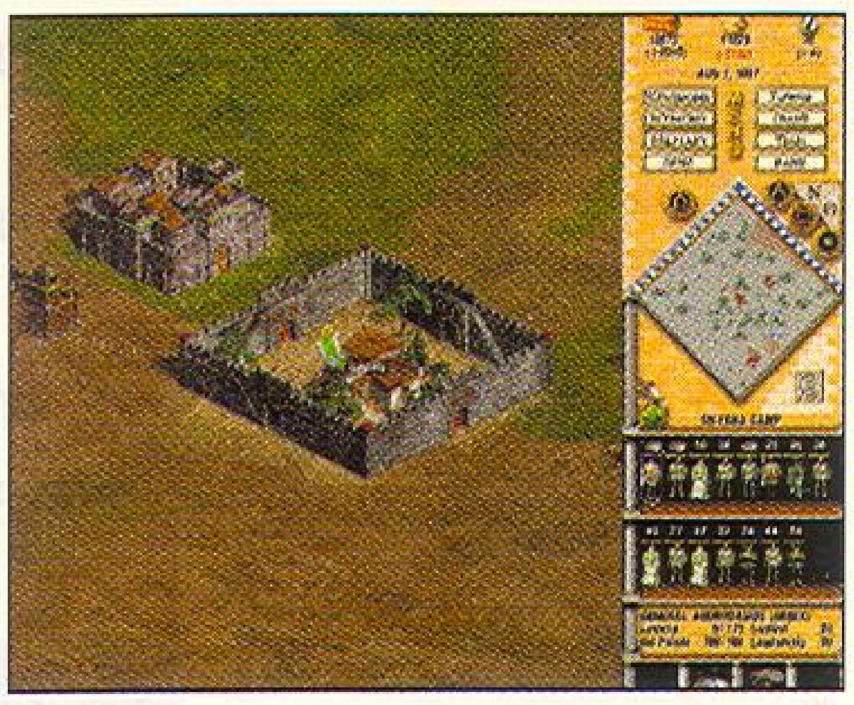
Seven Kingdoms 2, ca și predecesorul său pe vremuri, ne oferă un stil de joc un pic diferit. Deși aparent este vorba tot de o rețetă de genul Age Of Empires/Warcraft 2, adică o cursă spre supremație, în fapt avem un joc axat pe diplomație, spionaj și comerț. Există și o latură militară a jocului, dar aceasta nu este atît de reușită.

Cei care ați jucat primul Seven Kingdoms, veți avea aici o mare surpriză. Frythan-ii, monștrii cu care aveai de furcă permanent, s-au întors. De data asta sunt mai bine organizați, mai diverși și mai periculoși. Mai mult, ți se permite să faci parte dintre ei. Din păcate tot ce poți să faci ca Frythan este să cucerești și să distrugi, iar cercetarea este redusă la minimum (oricum, chiar luînd și oamenii în considerare, cercetarea mi se pare unul dintre aspectele slabe ale jocului). Din această cauză, acest mod de joc este mult mai puțin interesant.



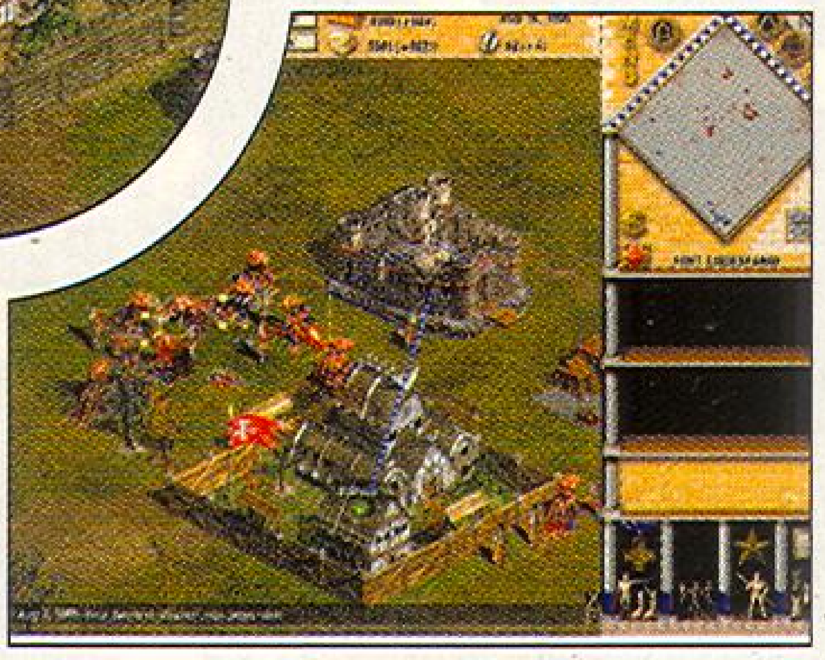
Abordînd partea "umană" a jocului, lucrurile se îmbunătățesc vizibil. Jocul este destul de complex, după cum ne puteam aștepta de la realizatorii lui Capitalism. Sigur, nici una din laturile jocului nu











este perfectă (a se citi "extrem de complicată"), dar asta vine probabil din dorinţa de a-l face mai accesibil publicului larg.

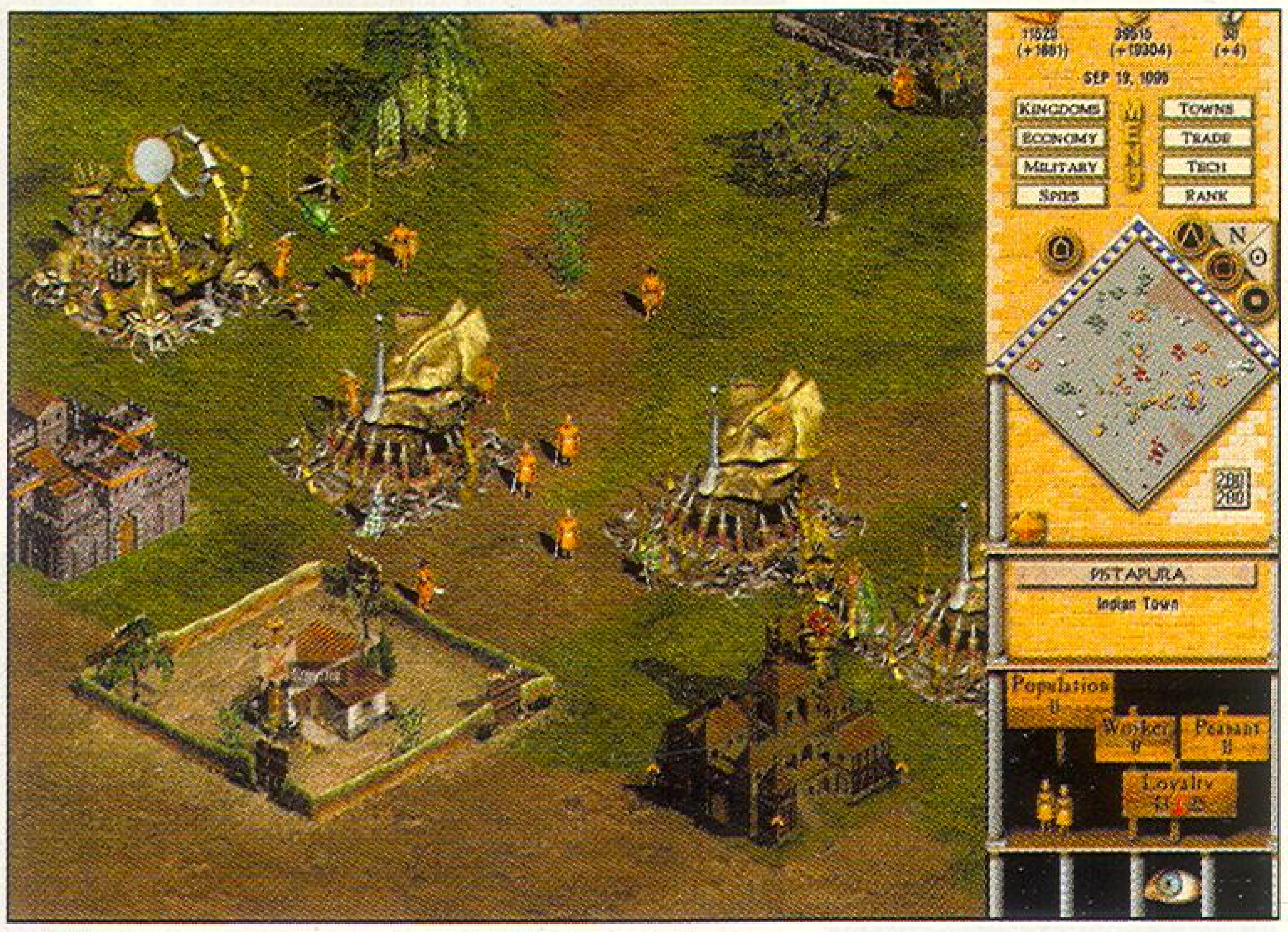
Faţă de alte jocuri de acest tip, 7K2 abordează problema resurselor în mod diferit. Există zăcăminte de cupru, fier şi argilă, care necesită mine şi personal pentru a fi exploatate. Minereul extras poate fi comercializat sau prelucrat în fabrici, pentru a obţine produse casnice. În mod surprinzător, el nu este necesar pentru construcţii - aici ajung banii şi timpul.

Produsele finite pot fi valorificate prin comerţ, dar trebuie să fii atent cu cine te asociezi. În cazul în care depinzi prea mult de unul din partenerii tăi, un război cu acesta (sau pur şi simplu răcirea relaţiilor) va avea consecinţe dezastruoase pentru tine.

Personalitatea ta, ca lider, are foarte mare importanţă. Faptele bune îţi cresc reputaţia, iar gesturile necugetate ţi-o vor scădea. În timpul expansiunii teritoriale, vei încerca să atragi de partea ta cît mai multe oraşe independente. Acest lucru poate fi făcut şi prin forţa armelor (dar astfel vei omorî mulţi dintre viitorii tăi slujitori) sau, mai subtil, prin construirea unui fort în apropiere, oferirea unor locuri de muncă, infiltrarea de spioni şi mituirea oamenilor.

Ar mai fi multe lucruri de menţionat, care fac deliciul jocului. Este absolut fantastic să cucereşti un regat întreg prin spionaj, incitare la răzmeriţă, asasinate şi mituire, şi să nu recurgi de loc la forţa armelor. Nu va fi uşor, mai ales cînd ai de-a face cu un calculator agresiv, dar nici imposibil.

Este păcat că bătăliile nu sunt la fel de interesante, în parte datorită interfeţei, în parte datorită numărului restrîns de unităţi diferite. Acesta este aspectul asupra căruia ar trebui să se concentreze Trevor Chan şi echipa sa.



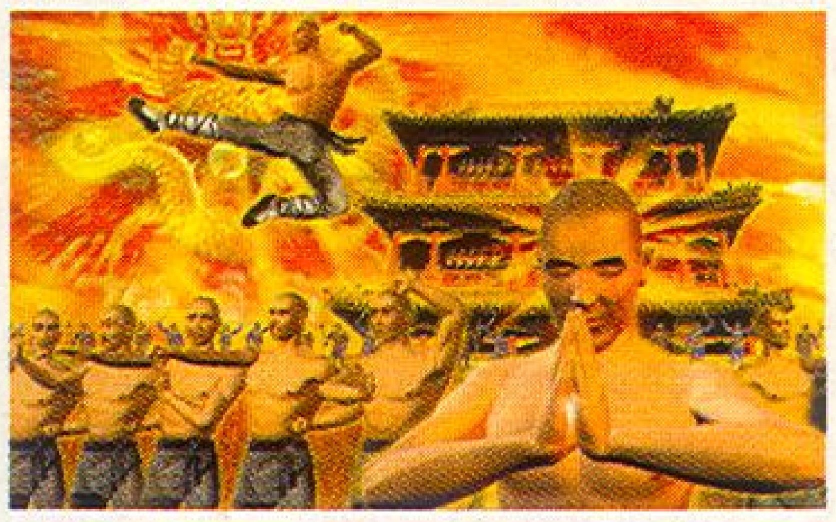






Cronică de final

Privit în comparaţie cu competitorii săi, 7K2 este un produs mult mai puţin atrăgător din punct de vedere grafic, mult mai puţin înzorzonat şamd. Puneţi-l faţă-n faţă cu Age Of Empires 2 şi va fugi să se ascundă. Poate că artiştii care au lucrat la el sunt mai slabi, poate că au fost bani mai puţini. El străluceşte însă prin posibilităţile inedite de abordare a jocului, prin originalitatea sa, deci cred că merită încercat de cei pasionaţi de genul RTS şi nu numai



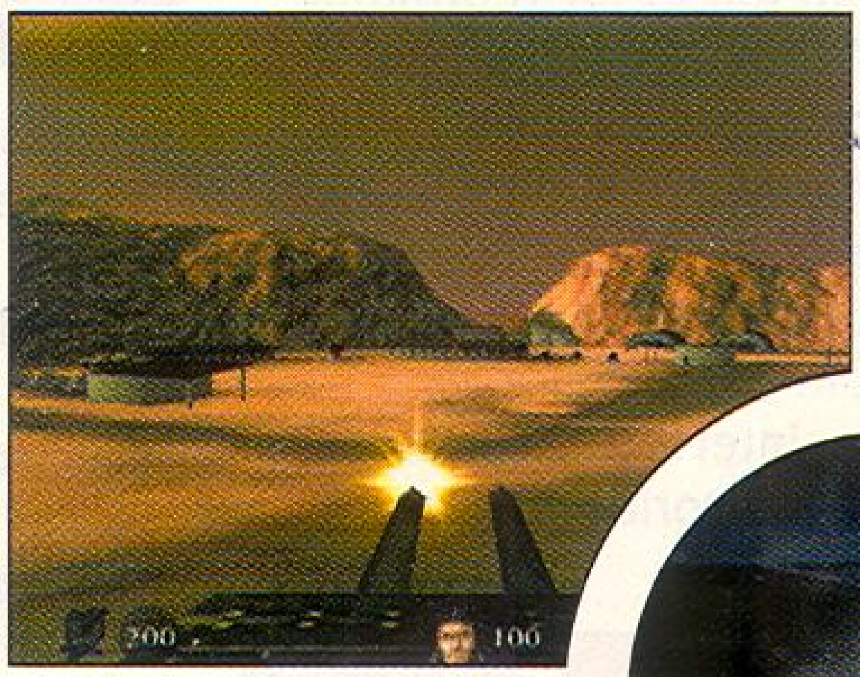
IMPRESII FINALE	CERINŢE	COMPARAŢII		APRECIERE
Plusuri	**Procesor**	SK2		8.0
- Muzică - Spionajul - Campanii dinamice	P 120	SK1		
	Video	AOE2		
	1 Mb			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
- Bătăliile - Grafica	32 Mb	25		Bun
	Hard	**Link Recomandat**		
	80Mb	http://www.ubisoft.com		

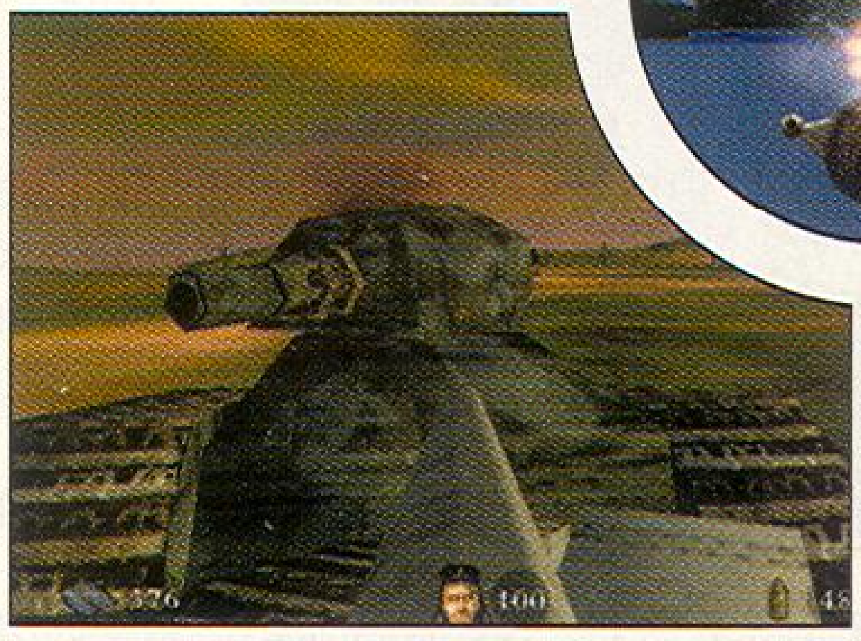
CODENAME: EAGLE

Accentul jocului cade pe acțiune, existînd însă anumite elemente care îl diferențiază de alte jocuri de același tip.

DETALII

Producător	Refraction
Distribuitor	Monosit
Tip joc	Acțiune/Aventura
Apariție	A apărut
Redactor	Dan Dimitrescu

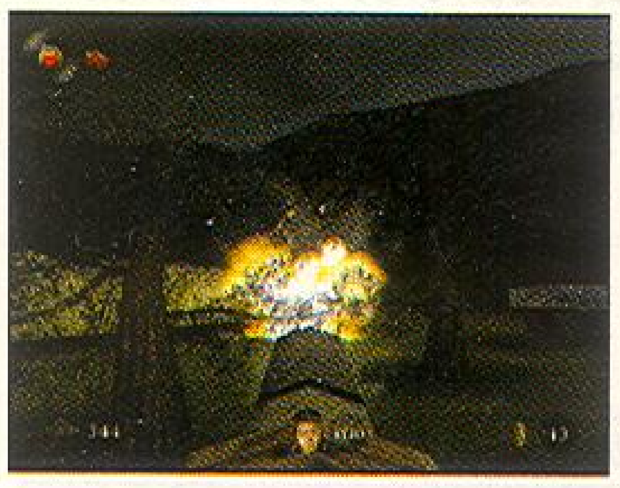
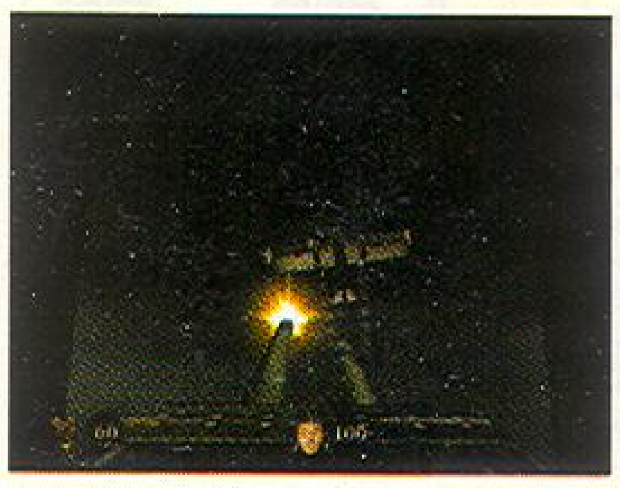


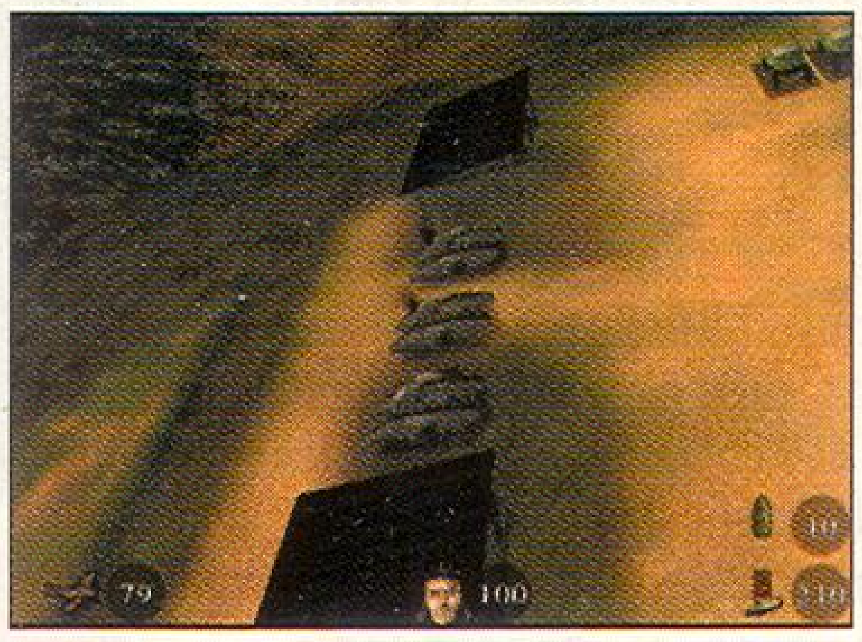
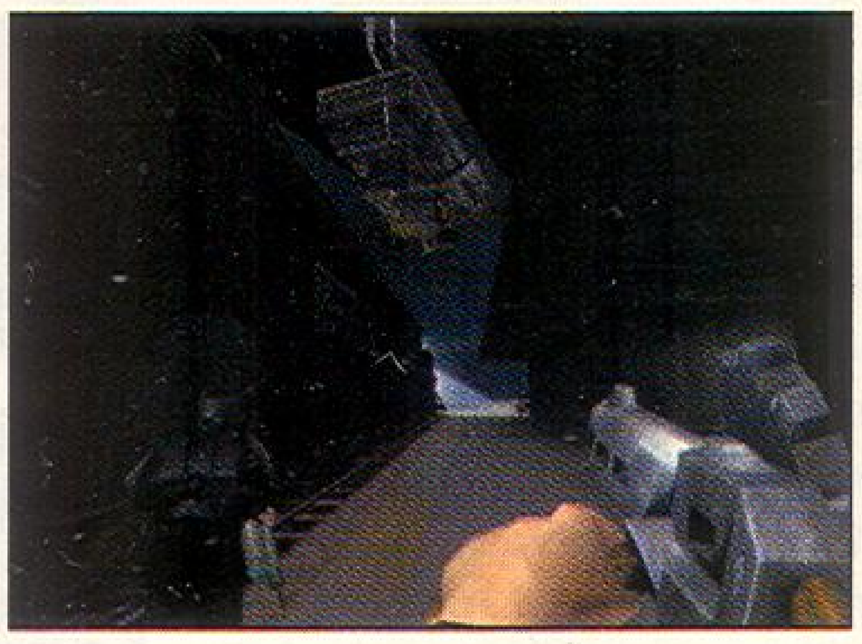




După cum vă spuneam într-unul din numerele anterioare, Codename: Eagle este un joc de acțiune/aventură, ale cărui elemente de design sunt parte "împrumutate", parte originale.

Jocul te pune în rolul lui Red, un agent secret (după nevoie trăgător de elită, pilot de luptă, genist) britanic care trebuie să execute misiuni clandestine împotriva unui ipotetic imperiu rus al anului 1920.

Misiunile sunt destul de variate ca subiect și ca mod de desfășurare, existînd și un grad (redus, ce-i drept) de libertate de acțiune. Jucătorul se poate deplasa liber pe întreg nivelul, alegîndu-și (teoretic) după placul inimii modul de a aborda un anume obiectiv. De multe ori există însă baremuri de timp ce trebuie respectate (de genul - distruge nava de război rusească înainte să-ți atace portavionul), acestea îngrădindu-ți imaginația. Codename: Eagle nu trebuie luat drept un joc realist, intenția realizatorilor fiind departe de așa ceva. Accentul jocului cade pe acțiune, existînd însă anumite elemente care îl diferențiază de alte jocuri de același tip.

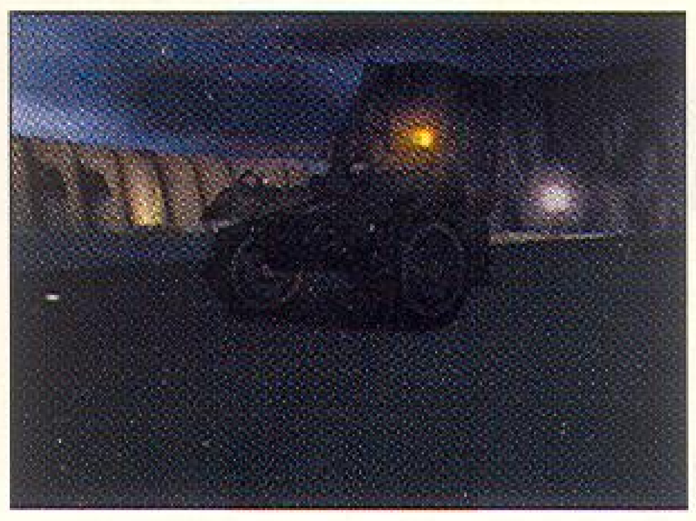




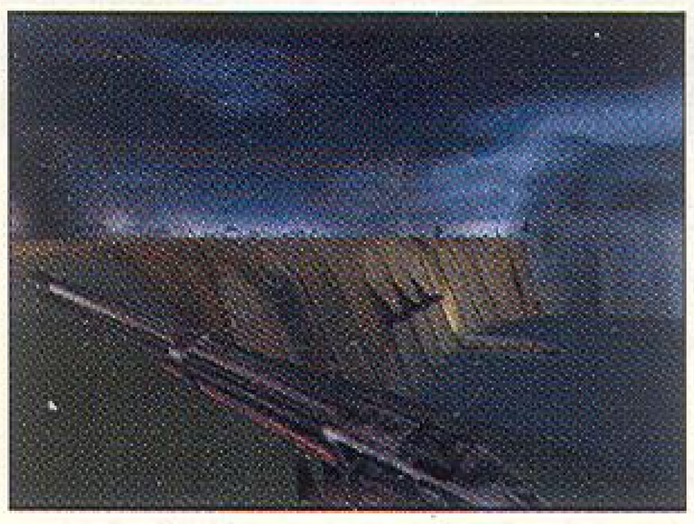
Moartea vine în forme diverse. Ca orice agent secret care se respectă, Red are la dispoziție un întreg arsenal. Armele sunt multe și diverse, pentru a rezolva diferitele probleme întîlnite pe teren. Desigur, multe din arme nu există în realitate, dar au fost inspirate din unele reale. Aspectul lor exterior este destul de original (dacă facem abstracție de faptul că o pușcă rămîne o pușcă), dar nimeni nu ar trebui să-și facă probleme că nu va ști să le folosească (ce e așa complicat în apăsarea unui buton de mouse?).

Majoritatea armelor folosesc exact aceeași muniție, lucru destul de ciudat pentru că vorbim, printre altele, despre o pușcă de precizie și un revolver. Asta este însă o problemă minoră, care se traduce astfel: o dată ce ai rămas fără gloanțe pentru una dintre arme, este clar că nu mai ai nici pentru celelalte (este vorba numai de armele care folosesc gloanțe).

Armele nu necesită schimbarea încărcătorului, dar rata de foc diferă de la una la alta. Precizia și puterea armelor sunt destul de mari, dar asta este ceva obișnuit într-un joc de acțiune. O dată ce ai așezat "crucea" pe inamic, nu trebuie să-ți mai faci probleme dacă vei lovi sau nu. Doar țintele în





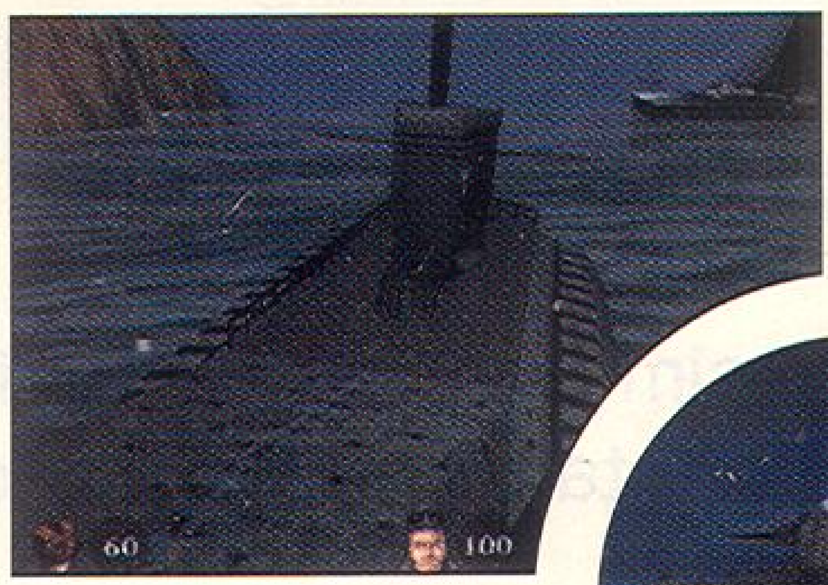


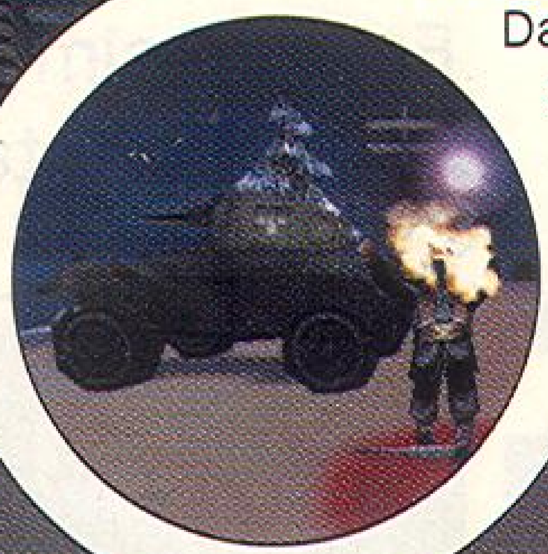
mişcare îţi pot crea vagi dificultăţi, pentru că loviturile nu ajung instantaneu la obiectiv. În mîinile soldaţilor inamici, armele îşi pierd un pic din eficacitate, tot pentru a se spori jucabilitatea. Red nu va muri înainte să încaseze cîteva gloanţe, dar cum acestea pot veni şi în salve, nu vei avea întotdeauna timpul necesar pentru a evita pericolul.

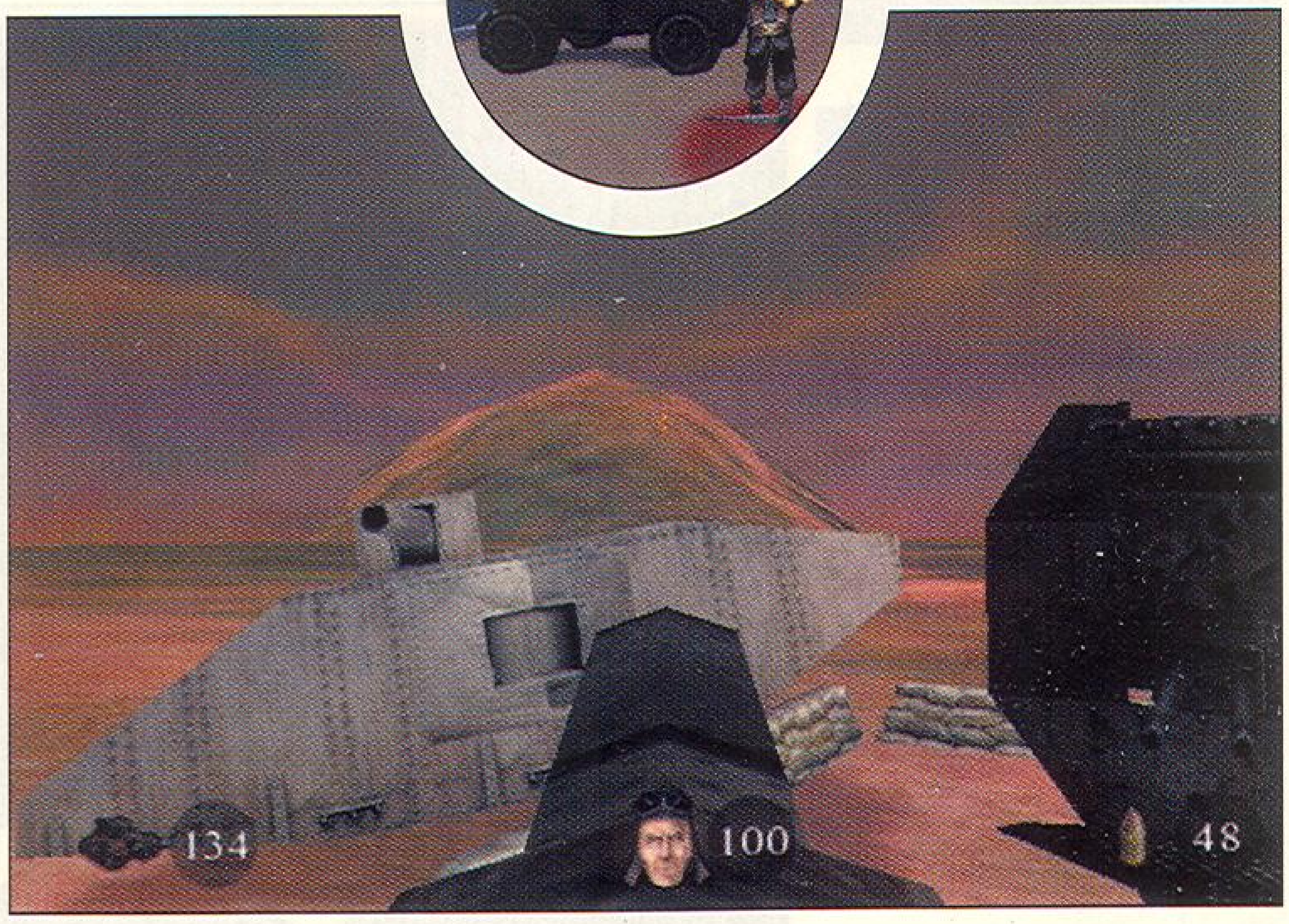
În afara armelor, eroul jocului mai foloseşte şi cîteva obiecte, cum ar fi cleştii pentru tăiat sîrma sau uniforme ruseşti, necesare în completarea unor anumite sarcini. Din păcate, obţinerea obiectelor şi folosirea lor este îngrădită mult prea tare de scenariul misiunii, deci nu pot zice că ai o mare libertate în acest domeniu.

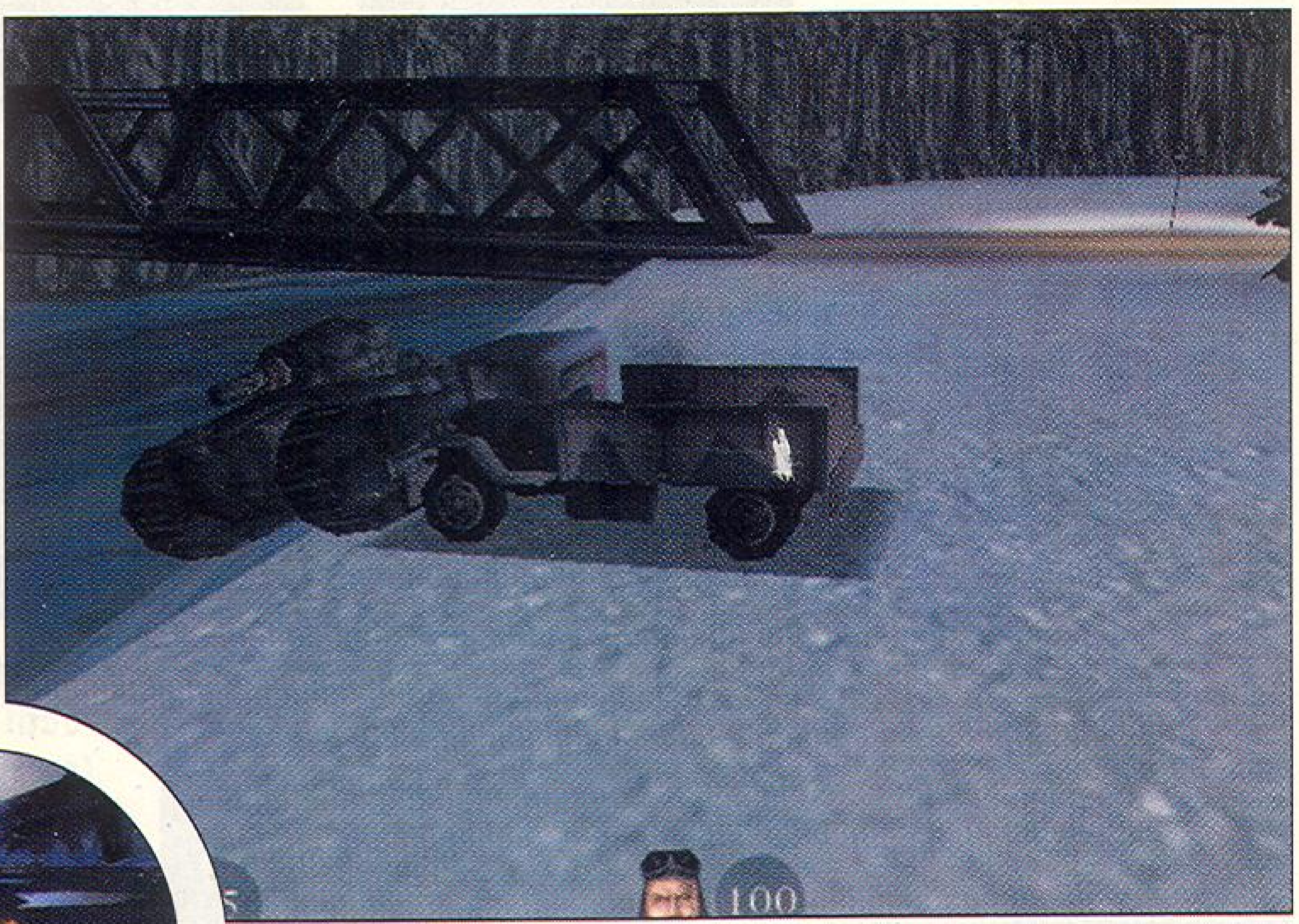
Transport Tycoon?

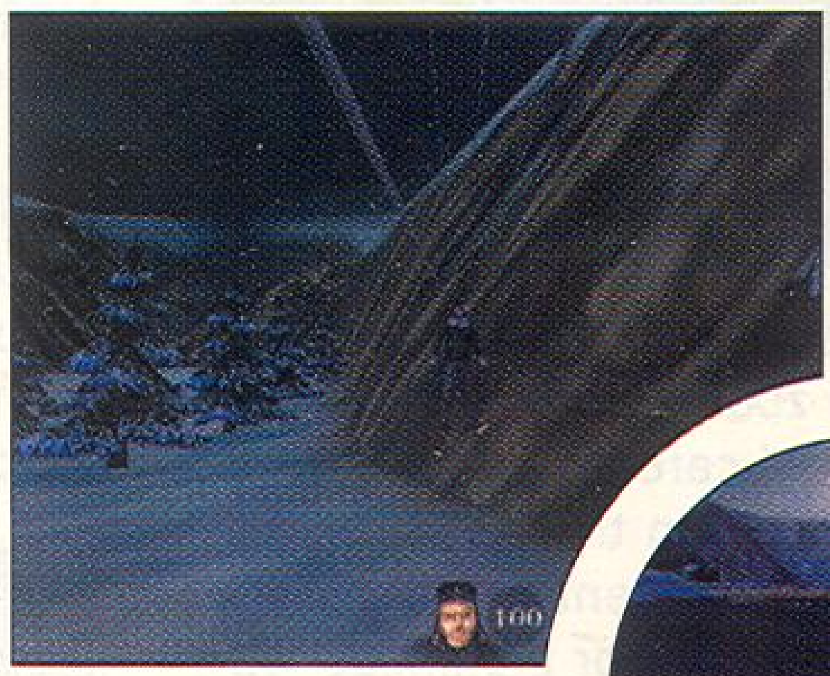
O trăsătură unică a lui Codename: Eagle este reprezentată de numărul ridicat de vehicule pe care Red le poate controla. În general, pe fiecare hartă există cîteva vehicule "abandonate", pe care le poţi folosi după bunul tău plac. Vehiculele sunt atît terestre, cît şi maritime şi aeriene, şi pot fi folosite fie drept mijloc de transport, fie ca suport de foc mobil.



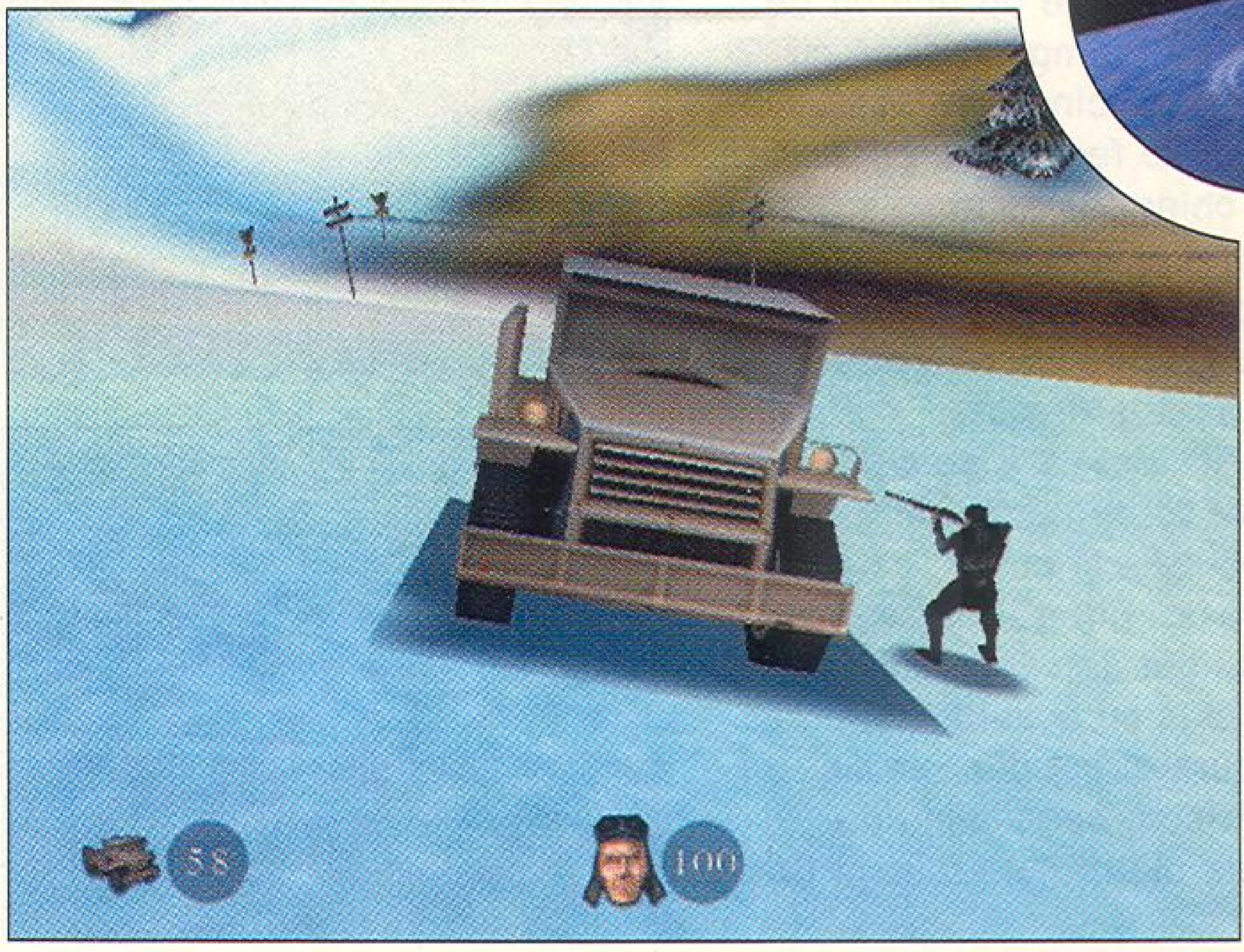












Jocul beneficiază de un motor fizic acceptabil, cu un plus la vehicule terestre şi un minus (destul de mare) la cele aeriene. Pe ansamblu, cred că jocul este mai interesant atunci cînd conduci un vehicul decît cînd mergi pe jos, datorită controlului limitat pe care îl ai în acest ultim caz.

Single sau Multi Player?

Datorită variaţiei în subiectul misiunilor, jocul ar putea fi destul de interesant cînd îl joci de unul singur. Din păcate, AI-ul suferă destul de tare, iar concepţia misiunilor ar fi putut fi mai inteligentă. Pe Multiplayer, datorită vehiculelor, se obţine o experienţă interesantă. Cu cît mai mulţi jucători cu atît mai bine...

IMPRESII FINALE	CERINŢE	COMPARAŢII		APRECIERE
Plusuri	**Procesor**	Codename Eagle / Tomb Raider 4 / Indiana Jones: TIM		8.0
- Vehicule variate - Misiuni interesante	P200			
	Video			
	3D			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
- Mişcarea prea simplă - A.I.	16 Mb	42		Bun
	Hard	**Link Recomandat**		
	200Mb	http://www.refraction.se		

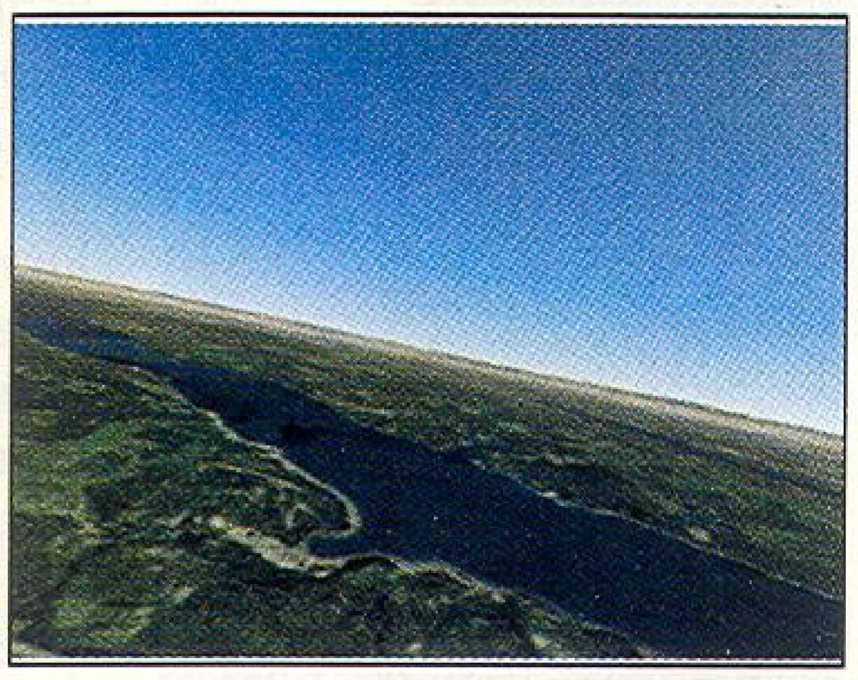
FLIGHT UNLIMITED 3

Este un simulator de zbor civil, dar şi acest gen poate fi extrem de interesant. Violenţa nu este chiar totul într-un simulator de avioane.

DETALII

Producător	Looking Glass
Distribuitor	Best Computers
Tip joc	Simulator avioane civile
Apariţie	A apărut
Redactor	Dan Dimitrescu

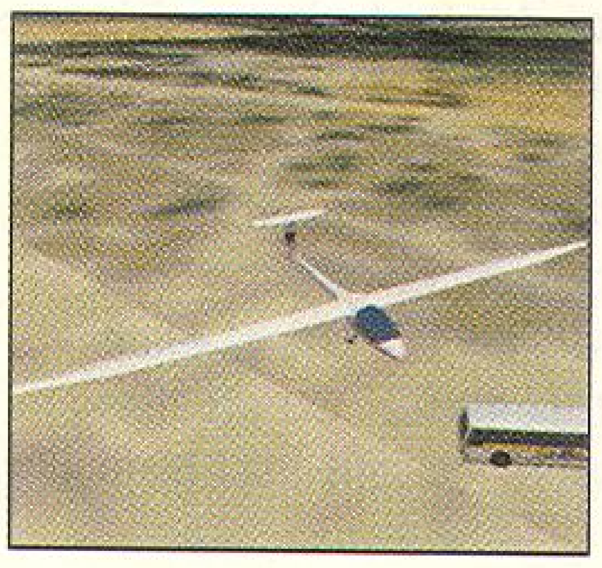














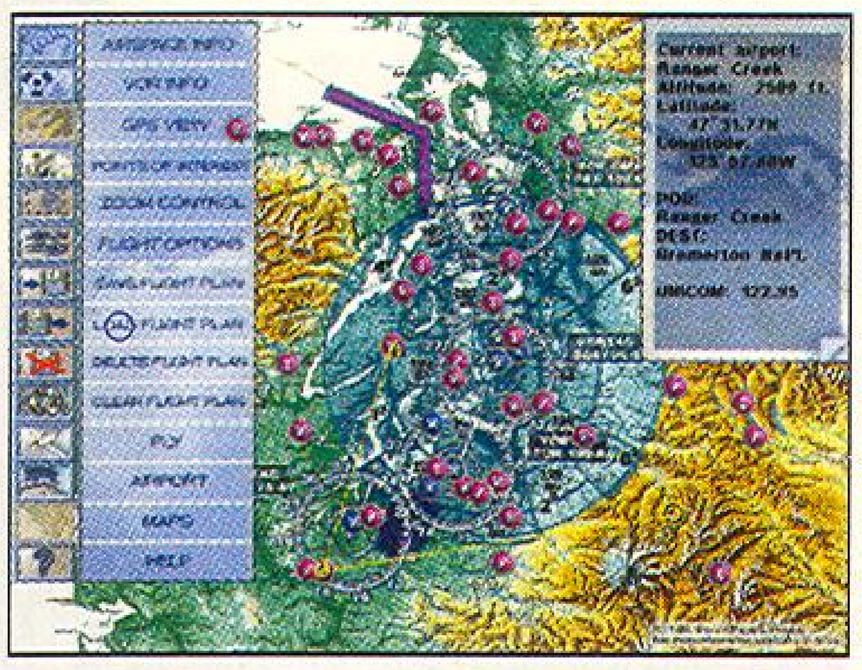
Un nou simulator de zbor civil îşi face loc pe hard-disk-ul meu. Şi ce mai loc... hămesitul ăsta poate ocupa pînă la 2,1 Giga bytes... Aducîndu-mi aminte de Flight Unlimited 2 (scor 91% în PCG #6), îl primesc cu ceva entuziasm. Sigur, este un simulator de zbor civil, dar şi acest gen poate fi extrem de interesant. Violenţa nu este chiar totul într-un simulator de avioane.

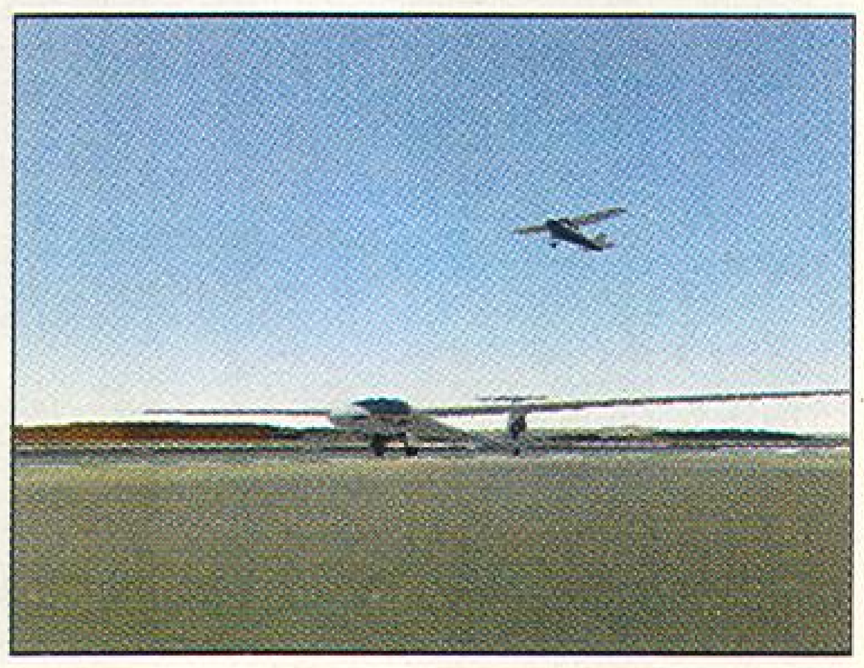
Din nou acasă

Oricine a jucat Flight Unlimited 2 se va descurca fără probleme cu interfaţa lui FU3. Ţi se oferă lecţii de zbor, zboruri instant (pentru cei care nu au răbdare să pregătească un traseu normal), aventuri şi, evident, posibilitatea să execuţi un zbor planificat "ca la carte". Depinde de tine cît de mult vrei să te implici, şi să nu îmi spuneţi că cine vrea aşa ceva trebuie să se facă pilot. Lucrurile nu sunt chiar atît de simple, iar simulatoarele civile sunt o alternativă foarte bună.

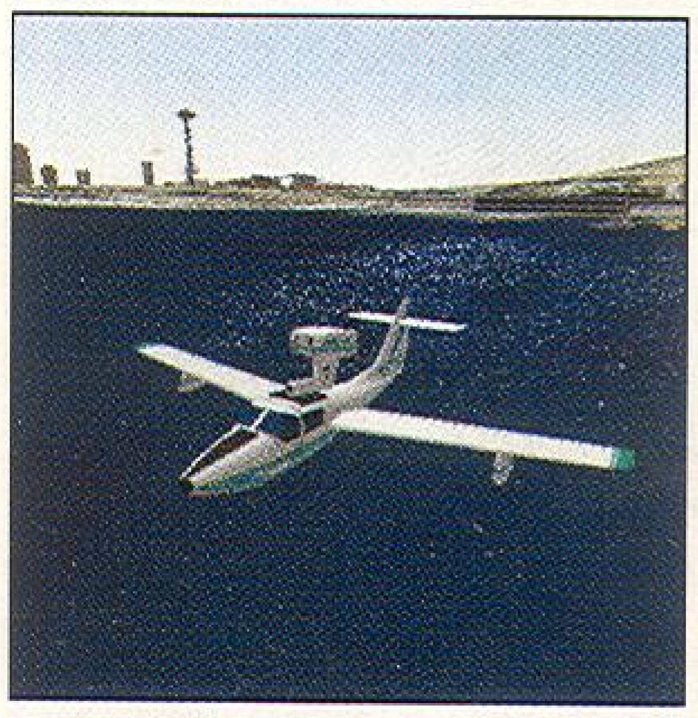
În FU3, acţiunea se petrece în zona Seattle (Pacific Northwest). Cei care au cumpărat FU2 (este vorba numai de versiunea în cutie - şi nu de reeditări şi bundle-uri) pot să folosească şi terenul din San Francisco care a fost inclus cu acesta. Astfel, ai putea zbura direct din Seattle pînă în Frisco, beneficiind de avantajele motorului grafic şi fizic mai nou.

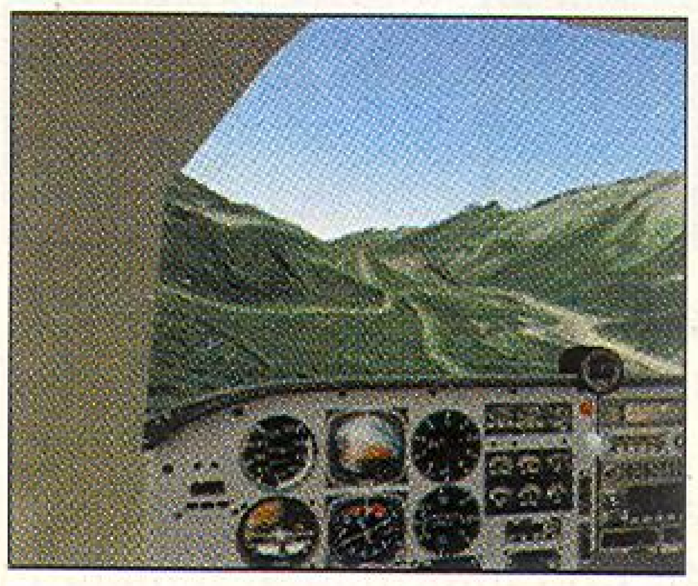
Comparativ cu alte simulatoare de gen (în special seria Flight Simulator), o singură zonă navigabilă este destul de puţin, mai ales că (dacă nu cumva are loc un miracol) jocul nu va beneficia de prea multe add-on-uri. Deja nu trebuie să ne mirăm, acesta este stilul celor de la Looking Glass. Pe de altă parte, tot conform stilului amintit, zona aleasă este modelată mult mai bine şi mai detaliat decît orice zonă a Microsoft FS. Ea nu este mică deloc şi oferă suficientă varietate pentru a rămîne interesantă o lungă perioadă de timp. Terenul accidentat este foarte bine realizat, arătînd realist şi spectaculos în acelaşi timp. Texturile arată bine de la orice înălţime, iar obiectele (clădirile, spre exemplu) se îmbină foarte bine în decor (ca termen de comparaţie,











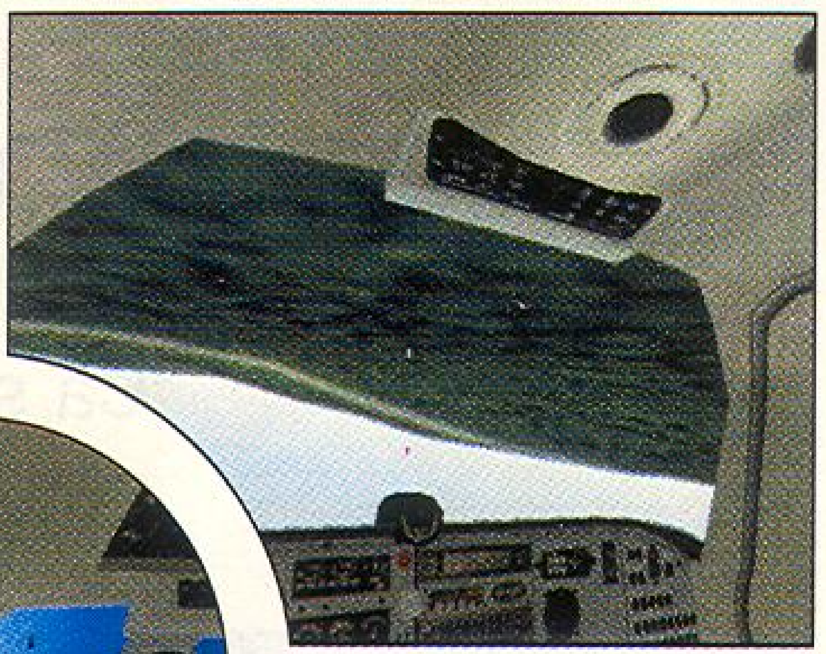
USAF nu reușește acest lucru atît de bine, și obiectele poligonale se disting de texturile de pe teren). Nu este un motor grafic fără cusur, dar se ridică peste nivelul concurenței.

Păsările

Unul din lucrurile de care nu duce lipsă FU3 sunt avioanele pilotabile. Lista completă este: P-51D Mustang, Fokker Dr.I (celebrul triplan al Baronului Roșu), Stemme S10-VT (motoplanor), Lake RenegadeT-270 (hidroavion cocă), Mooney TLS Bravo, Beechjet 400A (un bussiness jet foarte modern - cu un cockpit cu totul special), Piper Arrow PA-28R-200, Muskrat (hidroavion cu flotoare), Windhawk Model 58 (avion de afaceri propulsat cu elice) și Trainer 172. Personal cred că lista cuprinde cîte ceva pentru fiecare, păstrînd însă limitele aviației particulare civile (care în general nu cuprinde bombardiere invizibile sau Jumbo Jet-uri).

Pilotarea acestor avioane poate fi învățată cu ajutorul lecțiilor incluse în simulator sau folosind manualul jocului. Din păcate, numai o parte din avioane au primit atenția cuvenită în manual, probabil în speranța că se vor putea folosi manualul FU2 (pentru avioanele care s-au păstrat de acolo) sau secțiunile dedicate altor aparate. Ideea este viabilă, pentru că anumite aparate de bord funcționează la fel în orice avion. Pe de altă parte, manualul este foarte prost tipărit (să fie numai versiunea europeană?), iar hărțile și alte bunătățuri lipsesc, deci documentația nu poate să fie cotată decît slabă.









Modelarea zborului este foarte bună (atît cît pot eu să-mi dau seama) pentru fiecare avion, iar operațiunile aeriene (incluzînd aici și traficul radio) strălucesc. Nefiind un pilot real, nu pot să spun cu cea mai mare certitudine dacă lipsește ceva. Atît cît am cercetat și cunosc eu, pare să fie acolo.

Zbor nelimitat

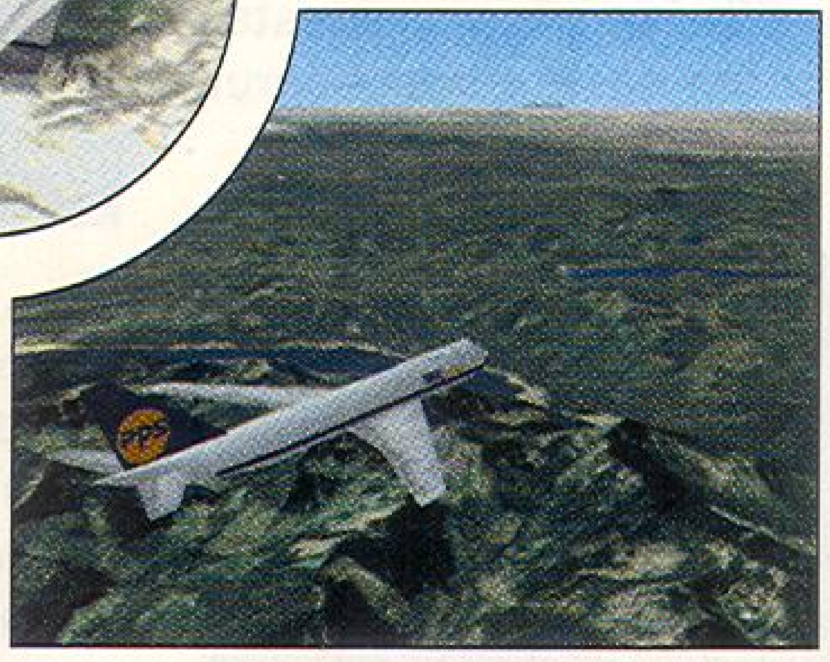
Avînd în vedere editorul de teren inclus cu jocul și faptele expuse mai sus, cred că se poate trece peste limitările de ordin geografic ale jocului. Nu trebuie să uităm că realizatorii săi au acordat o mare atenție și modelării efectelor meteorologice. Deci, vă puteți bucura de vreme proastă, vînt puternic, turbulențe și furtuni cît vreți. Cei care vor încerca planorul, vor putea lucra și cu acesta ca în viața reală, dar nici ceilalți nu vor scăpa mai ușor.

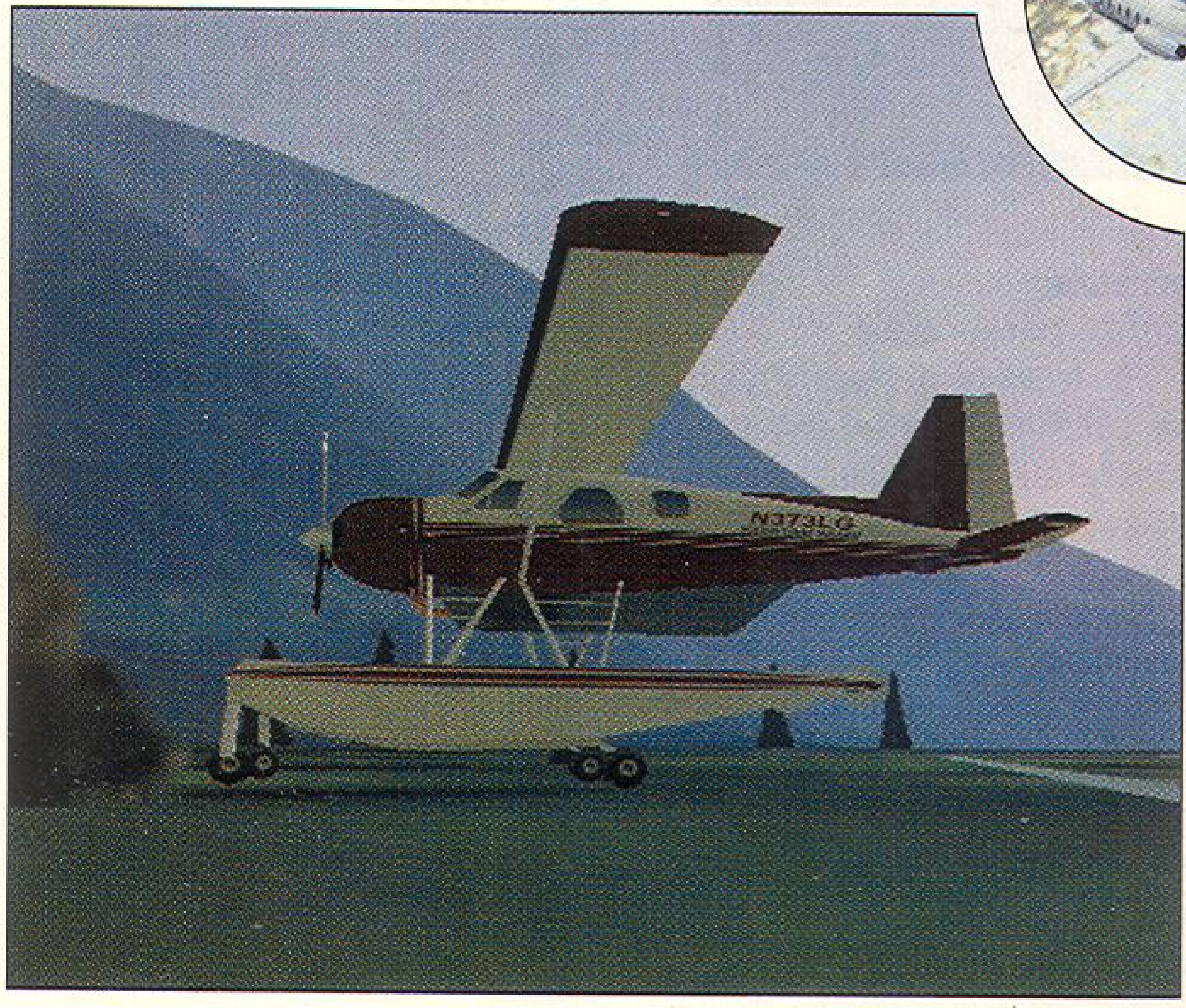
Aventurile incluse în joc, deși limitate ca număr, merită încercate. Ele pot fi definite ca niște misiuni speciale, unele avînd un scenariu destul de comic, care vă vor testa talentul și imaginația în ale pilotajului. Nu sunt situații convenționale, deci necesită abordări neconvenționale.

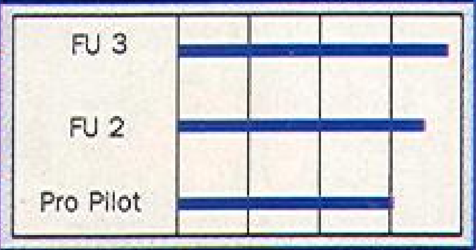
Este adecvat titlul jocului? Aici am putea discuta o întreagă filozofie, dar adevărul e că depinde de comunitatea piloților virtuali. Dacă aceștia, și Looking Glass, vor produce regulat cîteva add-on-uri mai mult sau mai puțin oficiale, atunci toată lumea va putea fi mulțumită de acest produs, și răspunsul este da. Oricum, cred că, dacă aveți un calculator capabil, nu puteți greși cumpărînd FU3 și eventual FU2.









IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII		APRECIERE
Plusuri	**Procesor**			9.2
- Grafică - Vreme proastă	P233			
	Video			
	2 Mb			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
- Număr redus de aventuri - Documentație	32	45		Foarte bun
	Hard	**Link Recomandat**		
	300Mb	http://www.flight3.com/		

INTERSTATE 82

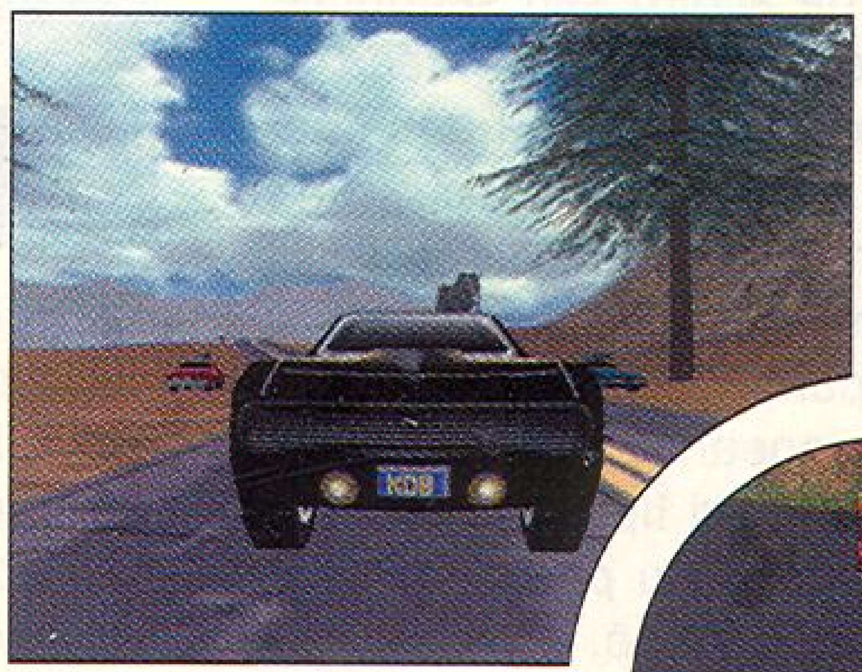
Ca şi în I76, se pune mare accent pe atmosfera anilor în care se petrece acţiunea.

Producător
Activision
Distribuitor
Best Computers
Tip joc
Sim. auto/Acţiune
Apariţie
A apărut
Redactor
Dan Dimitrescu

DETALII

Simulatoarele de maşini, şi chiar maşinile reale, nu au fost niciodată o pasiune a mea. Multe dintre ele sunt adevărate minuni ale tehnicii, dar totuşi pentru mine nu prezintă

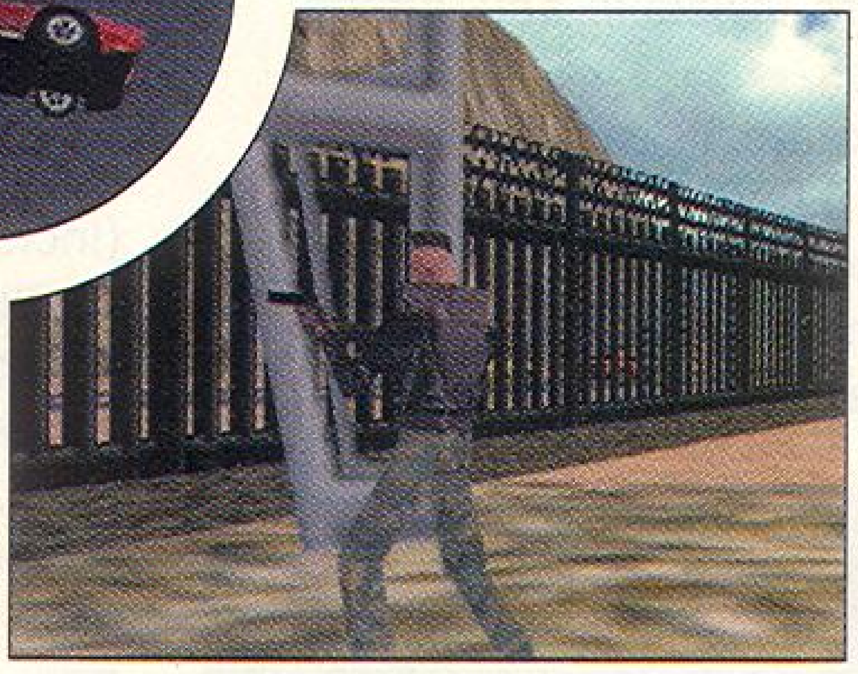


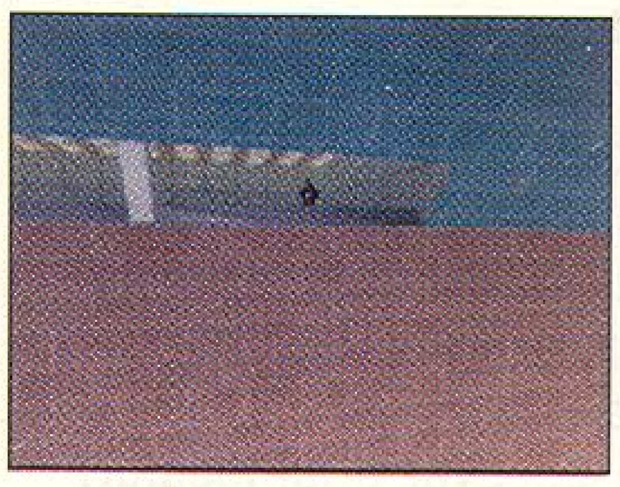


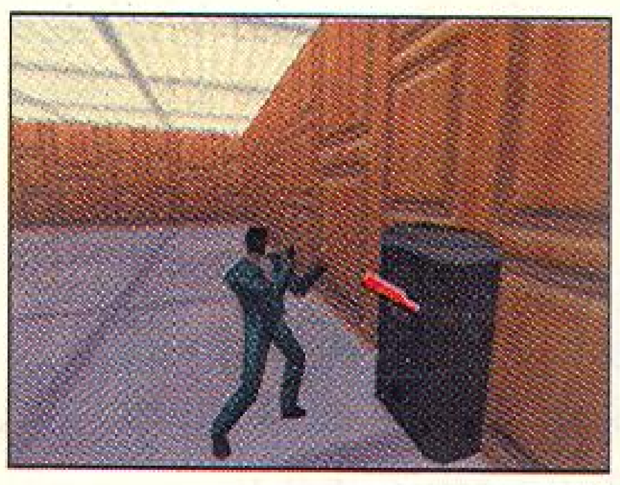


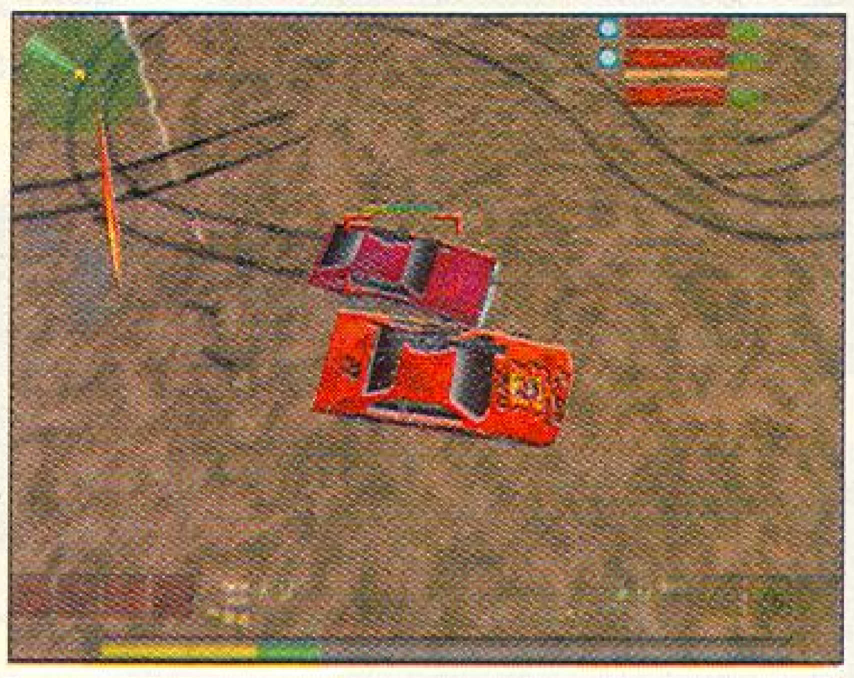
aceeaşi atracţie ca, să zicem, un avion sau elicopter. O maşină de luptă ar fi însă cu totul altceva. Mi-a aduc aminte de o carte joc găsită la biblioteca franceză, intitulată Car Wars. Mai tîrziu, am întîlnit un joc pe PC numit Death Track, care propune nişte curse de maşini ce îmbinau luptele cu mania vitezei.

Acum, există seria Interstate a celor de la Activision, care vine cu o premisă asemănătoare. A fost întîi Interstate 76, care a fost aşteptat cu nerăbdare, dar a avut multe defecte. A urmat add-on-ul Nitro Raiders, iar acum Interstate 82. Din păcate, acesta este mai prost decît predecesorul său.











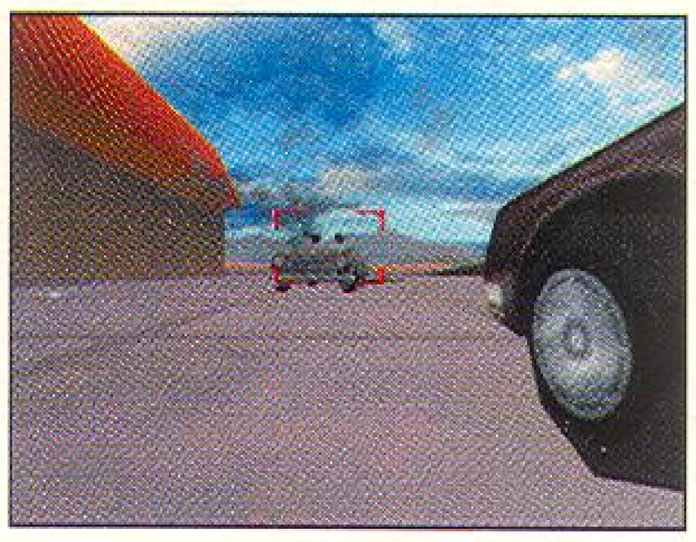
Veste poveste

I82 păstrează personajele şi stilul lui I76. Intro-ul ni-l prezintă pe Groove Champion, aflat într-o situaţie destul de albastră. Suntem lăsaţi să credem că acesta şi-a pierdut viaţa, după care atenţia noastră se mută asupra lui Taurus, vechiul companion al lui Groove. Taurus (numit şi Stampede) abandonase între timp meseria de “justiţiar”, dar este rechemat de Skye, una dintre surorile lui Groove. Aceasta, îngrijorată nevoie mare, insistă să pornească împreună în căutarea celui pierdut.

Şi la drum purceseră. Povestea ne este prezentată mai departe prin intermediul filmelor, prerender-izate, care intervin înaintea fiecărei misiuni. În plus, mai există secvenţe realizate chiar cu motorul grafic al jocului, în care au loc discuţii pe radio între personaje. Împreună acestea creează o atmosferă de film destul de reuşită, ceea ce este bine, chiar dacă vorbim despre un film destul de prost.

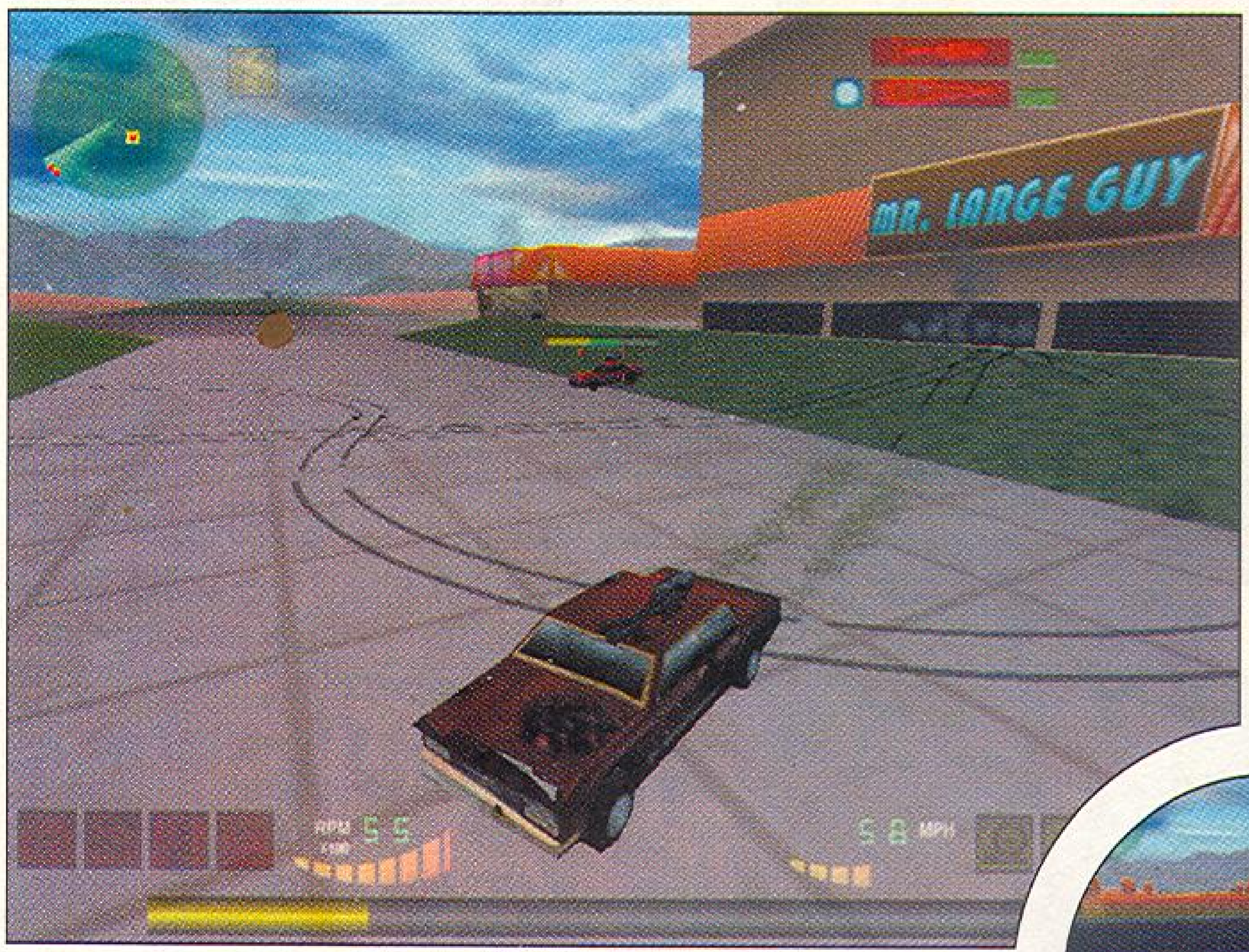
Ca şi în I76, se pune mare accent pe atmosfera anilor în care se petrece acţiunea. Personajele şi-au schimbat look-ul o dată cu trecerea din anii '70 în '80 - spre exemplu Taurus poartă acum costum şi nu mai are tunsoarea aceea “afro”. Povestea jocului se îmbină cu diferite evenimente ale acelor ani, iar scenaristul şi-a exersat fantezia legînd intriga jocului de ele.

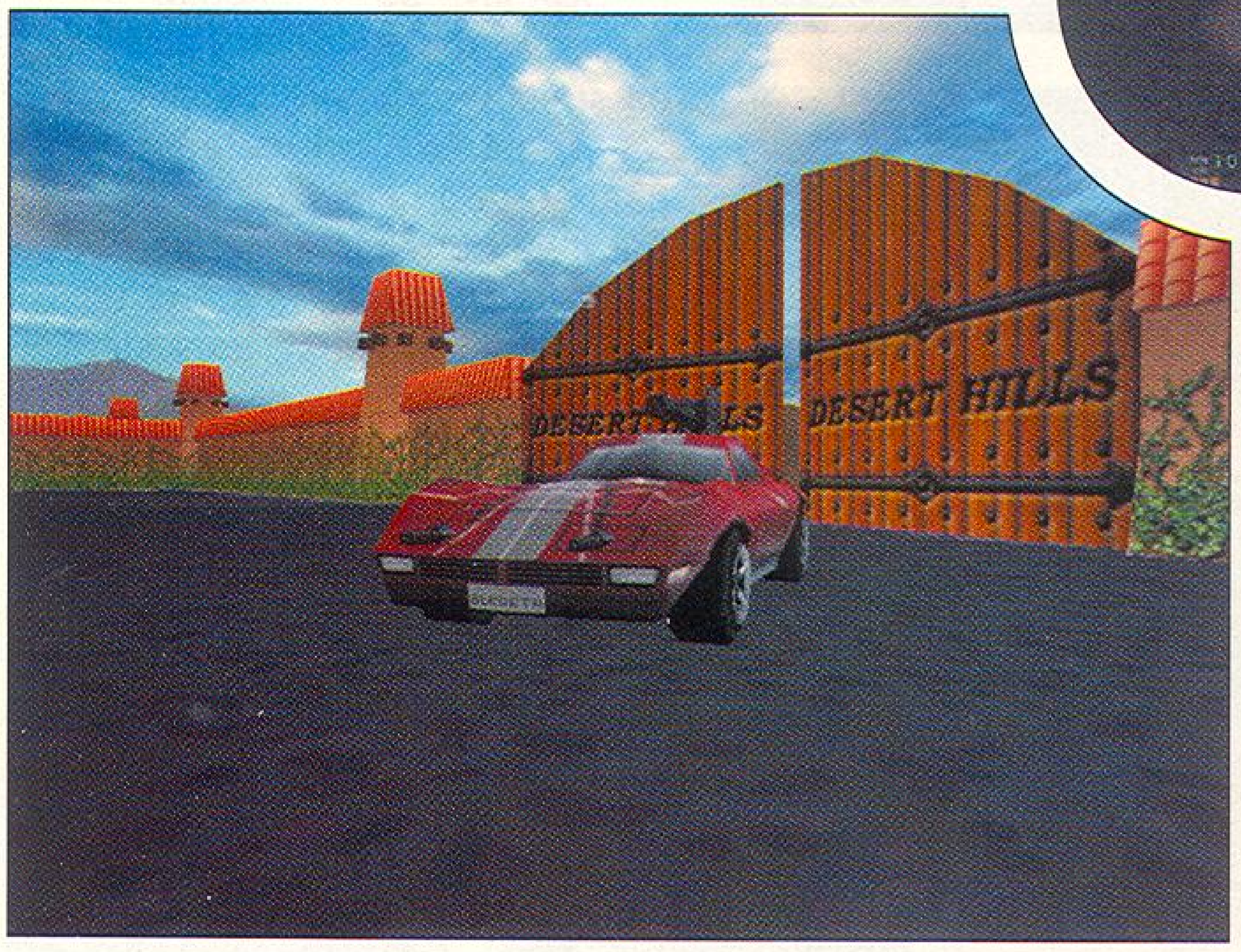
Evident, şi muzica jocului încearcă să păstreze acelaşi stil. Nu sunt un expert, dar cred că poate fi încadrată în New Wave-ul anilor '80. Calitatea ei nu este fantastică, dar la urma urmei asta depinde de gustul fiecărui jucător. Pot spune că îndeplineşte în mod adecvat scopul pentru care a fost inclusă.



Din slab în mai slab

Din păcate, chiar cu atmosfera și povestea acceptabile, design-ul misiunilor este destul de prost. Acestea sunt repetitive, majoritatea avînd structura următoare: mergi în punctul A, distrugi cîteva mașini, mergi în punctul B, mai distrugi cîteva mașini, și apoi termini misiunea. Există vagi elemente de explorare, cum ar fi găsirea unui comutator sau pătrunsul într-o clădire, dar sunt mult prea simple. E greu să nu găsești comutatorul respectiv atunci cînd în apropierea sa se află doar trei





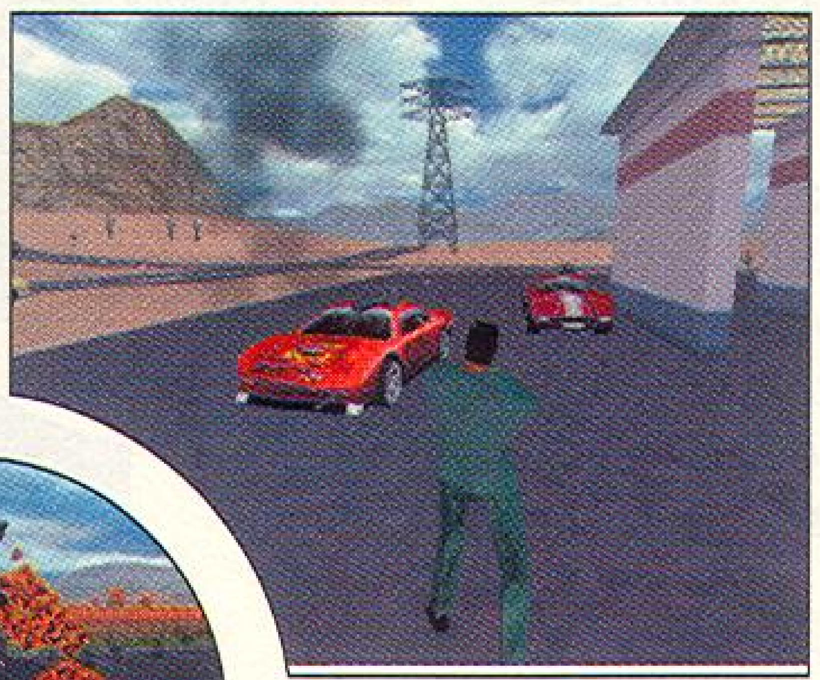


obiecte care ar putea să-l ascundă.

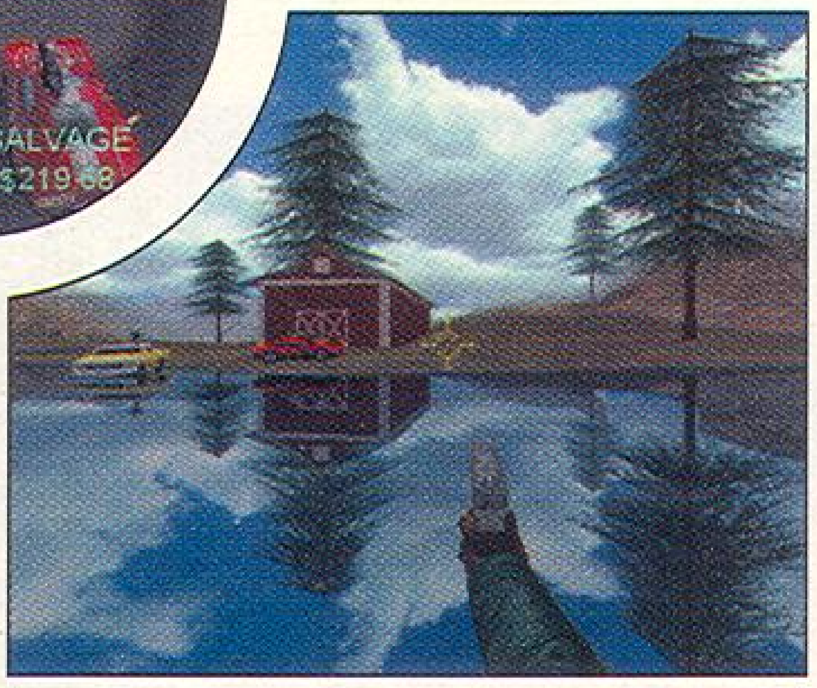
Desigur, nu este ușor să creezi niște quest-uri mai complicate folosind un motor grafic slab, cum este cel din Interstate 82. În general, decorul în care se desfășoară misiunile tale este destul de golaș, lucru adecvat pentru misiunile ce se petrec în pustiu, dar în nici un caz pentru cele din San Francisco!

Sigur, motorul grafic are și aspecte interesante, cum ar fi reflecția în apă a tuturor obiectelor aflate în apropierea ei. Mașinile sunt și ele destul de bine modelate, avînd diferite părți mobile și suferind stricăciuni vizibile în urma loviturilor primite. Cu toate acestea, jocul lasă o impresie destul de ștearsă și sărăcăcioasă.

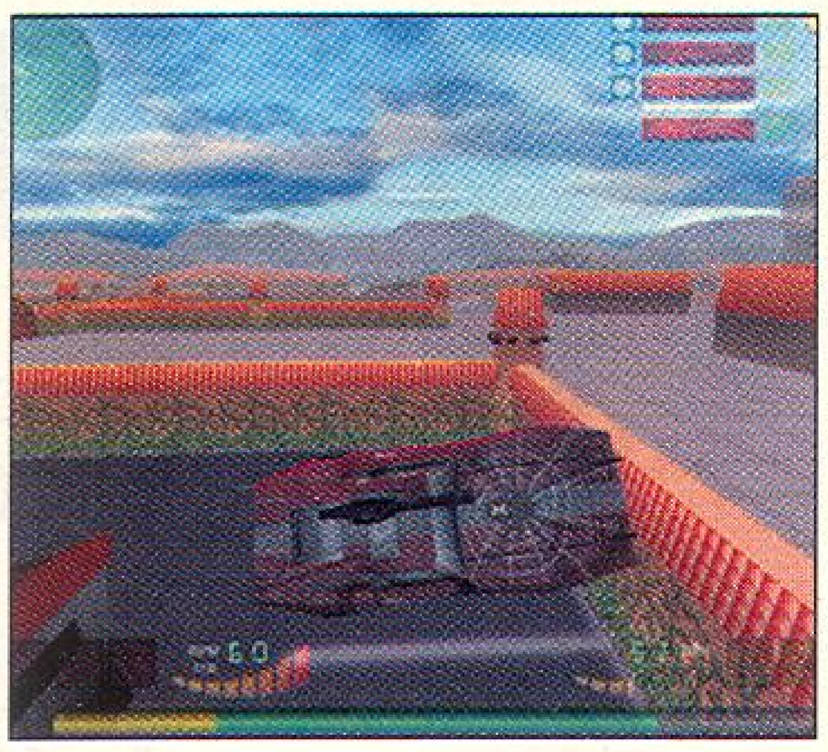
Nici partea de luptă a jocului nu stă foarte bine. Parcă avem de-a face cu o versiune cu complexitatea scăzută, dar nu există nici o setare de acest gen. Accentul jocului cade clar pe acțiune, așa că nu vă așteptați la un model fizic foarte realist. Mașinile par să acționeze ca în realitate (sau în filme - dacă vorbim despre anumite evoluții mai spectaculoase), dar asta este mai mult o impresie.







Controlul pe care îl ai asupra mașinii este destul de limitat, probabil pentru că în anii '80 exista deja tehnologia ultramodernă care lipsește azi. Oricum, ar fi fost de bun simț



să existe schimbătoare de viteză pentru cei care vor să le folosească.

Inteligența artificială a adversarilor și aliaților tăi este foarte limitată, dar se compensează printr-un control foarte slab asupra mașinii și armamentului tău. Este păcat, pentru că jocul cuprinde multe arme interesante și are potențial din acest punct de vedere, dar controlul armelor ar fi trebuit gîndit altfel.

În premieră, există și posibilitatea să abandonezi mașina pentru a căuta alta sau a explora la întîmplare. Modul "pieton" este chiar mai slab, și în general atunci cînd ai ajuns în această situație ești o pradă sigură pentru ceilalți. Teoretic poți folosi pistolul din dotare pentru a găuri căpățîna vreunui șofer ghinionist, dar în realitate asta se întîmplă foarte rar. Există însă și cîteva situații în care vei găsi mașini gata abandonate, numai bune pentru aventurierul sosit cu ultima picătură de benzină/armură.

La revedere

Va exista oare un Interstate al anilor '90? Eu unul sper că da, dar sper de asemenea că realizatorii săi vor schimba cîteva elemente din design-ul seriei. Ar fi necesare o structură mai liberă a misiunilor, mai puțin dependentă de evenimente predefinite, un control mai bun și un mod "simulator" pentru cei care vor să conducă mașini adevărate.

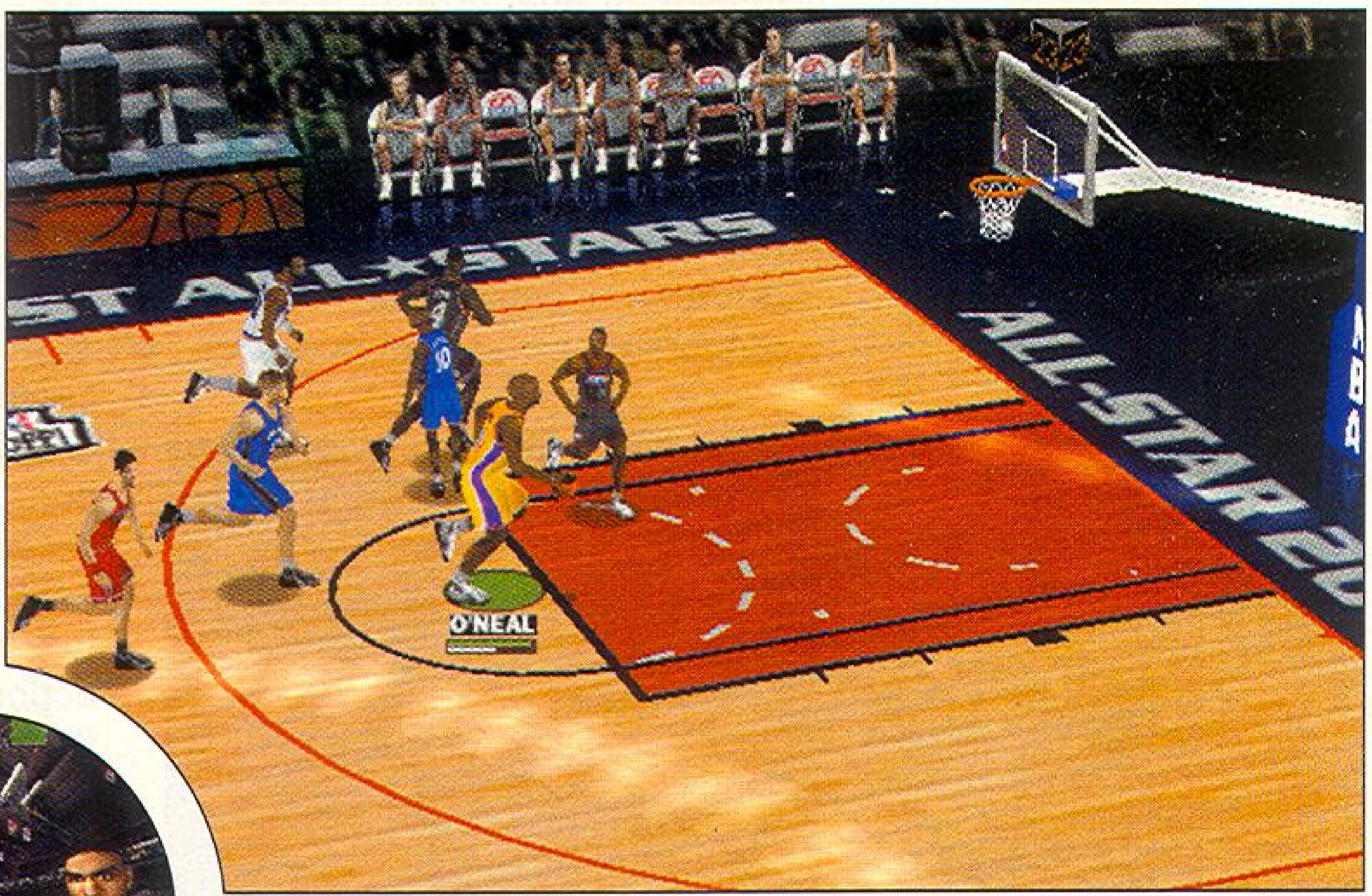
IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII		APRECIERE
Plusuri	**Procesor**	Interstate 82 / Interstate 76 / Condus în București		**6.5**
- Armele variate - Subiectul - Atmosfera	P233			
	Video			
	3D			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
- Grafica - Controlul mașinii.	32	50		**Nereușit**
	Hard	**Link Recomandat**		
	445Mb	http://www.activision.com/		

PRODUS DE EXCEPȚIE XtremPC TRIMESTRUL I 2000

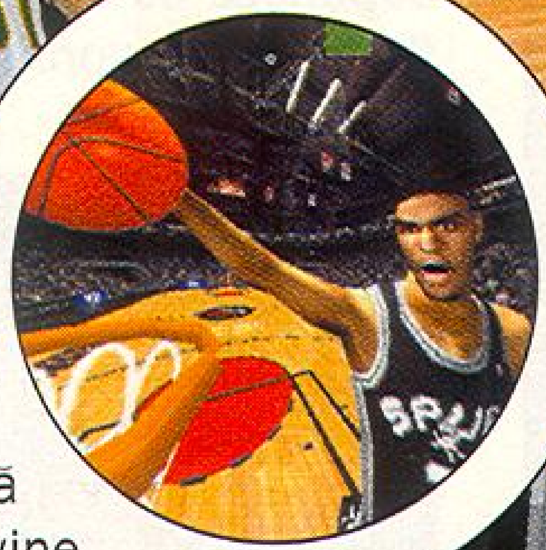
NBA LIVE 2000

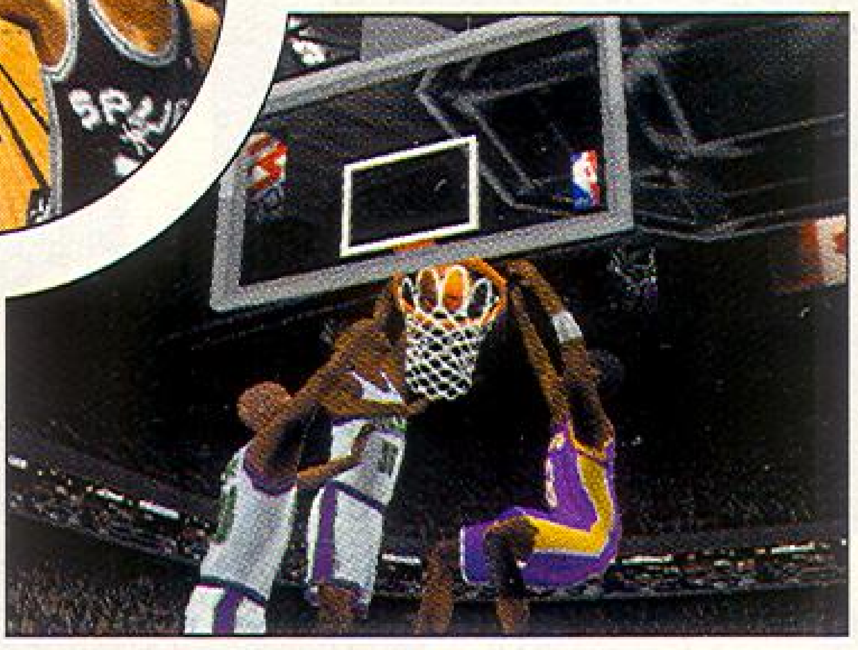
Specialitatea EA în prezentări și imagini deosebite este evidentă în Live 2000, partea de grafică și animație individuală a jucătorilor fiind deosebită

O nouă parte într-o serie de jocuri nu mai este de mult o surpriză de la Electronic Arts. NBA Live 2000 vine într-un moment excelent în care interesul pentru fotbal la noi este temporar scăzut (pauza campionatului intern), iar reconvertirea sportivă este o alternativă ce devine mai mult decît necesară, măcar pe calculator.





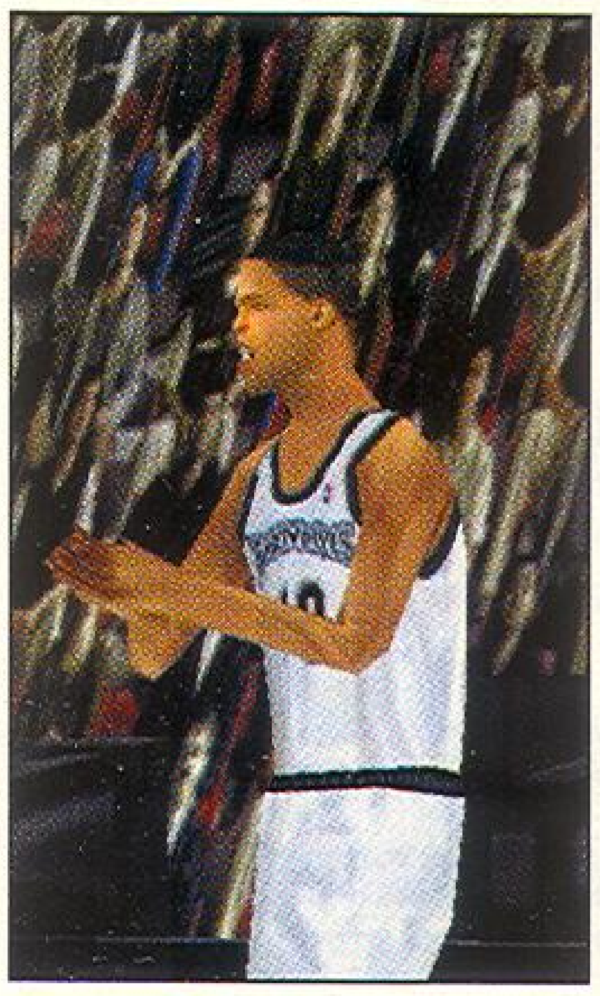




DETALII	
Producător	EA Sports
Distribuitor	Best Computers
Tip joc	Baschet
Apariție	Decembrie 1999
Redactor	Camil Perian

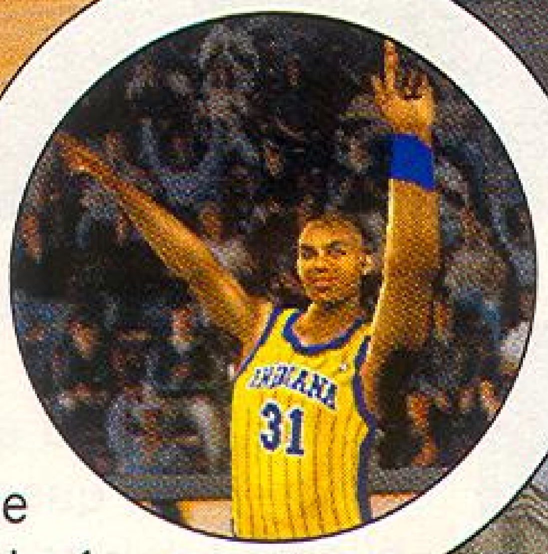
NBA! Oh, another game?
În condițiile în care Fox Interactive și Microsoft și-au lansat de curînd propriie lor alternative de joc (să ne amintim că în urmă cu ceva ani și Mindscape încercase asta cu World League Basketball) ne-am fi așteptat să vedem ceva concurență în domeniu însă se pare că în continuare nu vom avea decît o singură alternativă și aceea este NBA Live 2000. Aducîndu-ți posibilitatea de a-l controla din nou pe Michael Jordan, jocuri 1 la 1 cu jucători clasici ca și multitudinea de moduri de joc (turneu, sezon, playoff, antrenament, etc.), multe prezente încă din NBA Live 99, versiunea 2000 (din fericire nu și al 2000-lea joc al seriei) este cea mai bună alternativă pentru un pasionat de jocuri de baschet.

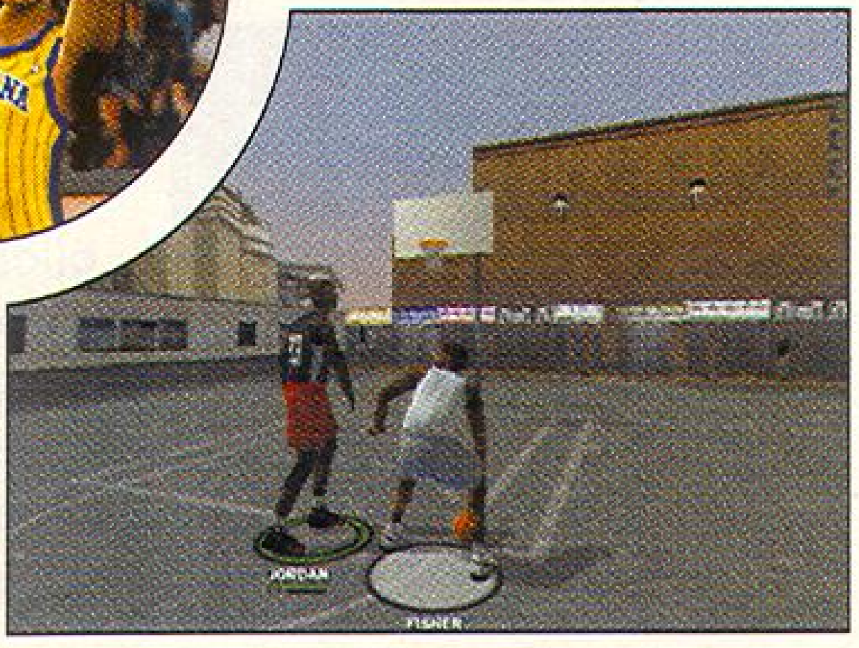




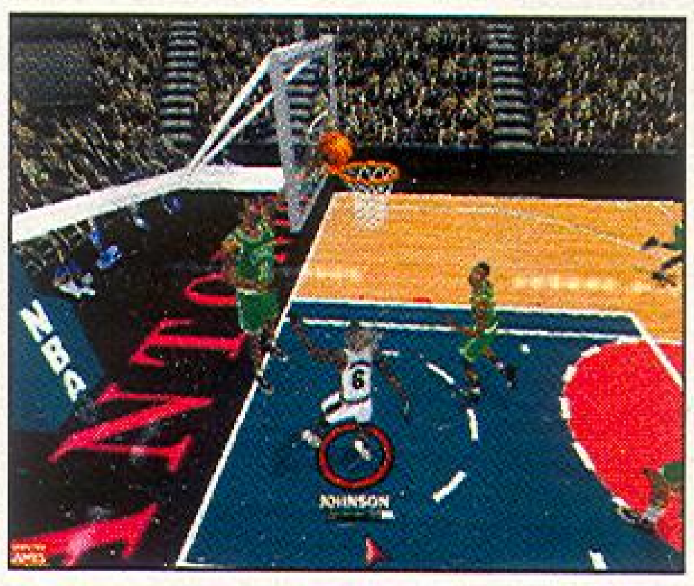
Bun, dar asemănător.
Chiar dacă e cea mai bună soluție, NBA Live 2000 nu reprezintă un progres major față de NBA Live 99. Animațiile faciale introduse pentru jucători ca și numărul sporit de mișcări reprezintă adăugiri reale însă nu neapărat de neînlocuit. Jocul continuă să fie recomandat de ceea ce l-a făcut clasic, în speță un joc destul de realist, un sistem











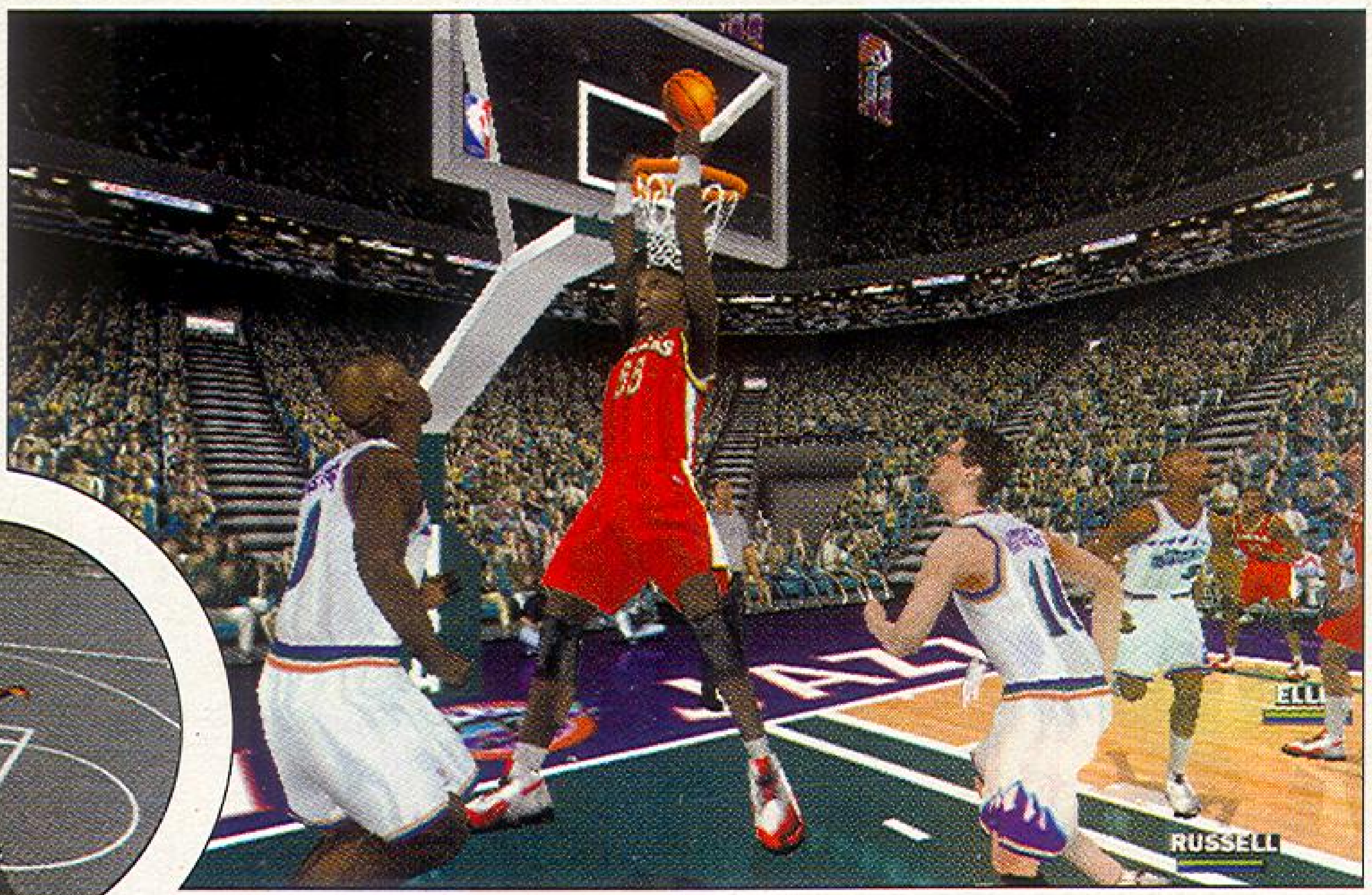


de pasare şi de deplasare a jucătorilor uşor de controlat ca şi un AI destul de bun ce permite jucătorilor să se susţină, înlocuiască sau să pună baza unui contraatac plauzibil. Din păcate, lipsa complexităţii modului de joc este o permanentă constantă în această serie, neexistînd posibilitatea de exemplu de a chema un jucător pentru a-ţi face blocaj sau de a crea înainte de joc o anumită schemă pentru a o valorifica ulterior. Chiar dacă lipsesc, aceste opţiuni nu pot fi privite ca vitale, ele nefiind observabile în rapiditatea cu care jocul se desfăşoară.

Atac sau apărare?

Controlul asupra jucătorului "la minge" este unul dintre atu-urile EA în jocurile sale şi un element important în NBA Live 2000 ce îţi permite posibilitatea de a aborda orice mod de joc doreşti. Poţi să mizezi în funcţie de cum ţi se pare mai interesant pe apărare, pe contra atac sau să încerci o permanentă ofensivă. Indiferent ce tactică alegi trebuie să ai grijă ca ea să poată fi aplicată echipei tale, caracteristicile fiecărui jucător în parte influenţînd-o decisiv. Este vorba despre disponibilitatea lor la efort, unii obosind mai repede ca alţii la acelaşi gen de solicitare, despre viteza cu care pot alerga sau rezistenţa fizică la un efort prelungit ca deplasări rapide succesive în atac sau apărare. Atributele jucătorilor au influenţă directă şi puţin exagerată asupra modului în care se comportă acesta într-o anumită fază, el putînd rata fiind singur sub panou dacă a alergat prea mult să ajungă acolo. Atributele ies însă bine în evidenţă ca evoluţie de ansamblu, fiind evident cînd un jucător este specialist în slam-uri, pase sau coşuri de la distanţă.



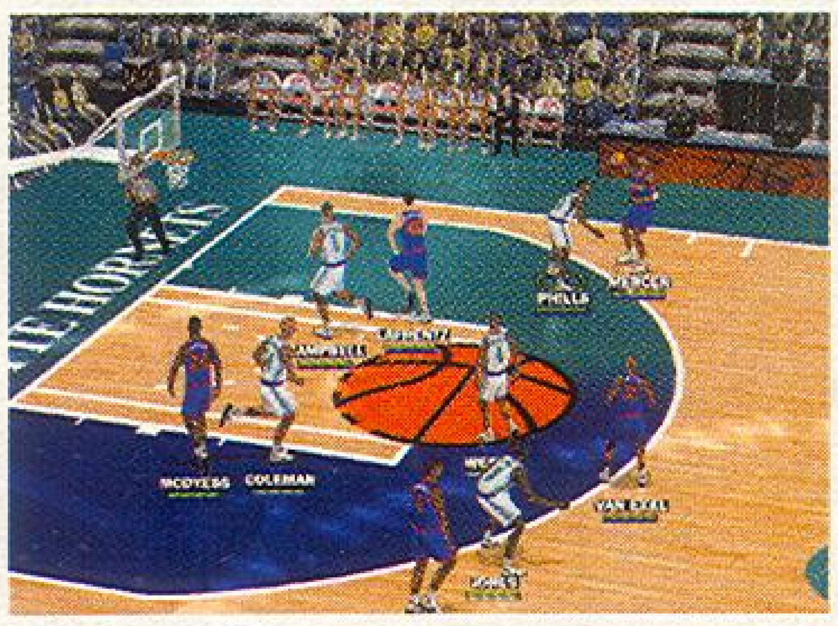




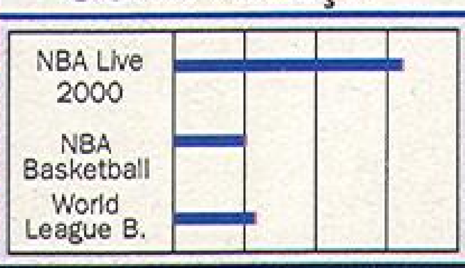


2 - pentru show

Specialitatea EA în prezentări şi imagini deosebite este evidentă în Live 2000, partea de grafică şi animaţie individuală a jucătorilor fiind deosebită, existînd de altfel nu mai puţin de 5 nivele de detaliu ale jocului ce acoperă aspectul tribunei, terenului şi jucătorilor ce pot varia între reprezentări 3D animate şi simple bitmap-uri pentru cei cu sisteme mai puţin puternice. Prezentarea grafică alături de muzica hip-hop ce a fost aleasă de realizatori crează o atmosferă interesantă pentru acest gen de joc şi subliniază încă o dată măiestria EA în domeniu. Prin acestea şi tot ce am prezentat, seria NBA Live rămîne încă o dată vîrful jocurilor de baschet şi soluţia recomandată pentru pasionaţi.

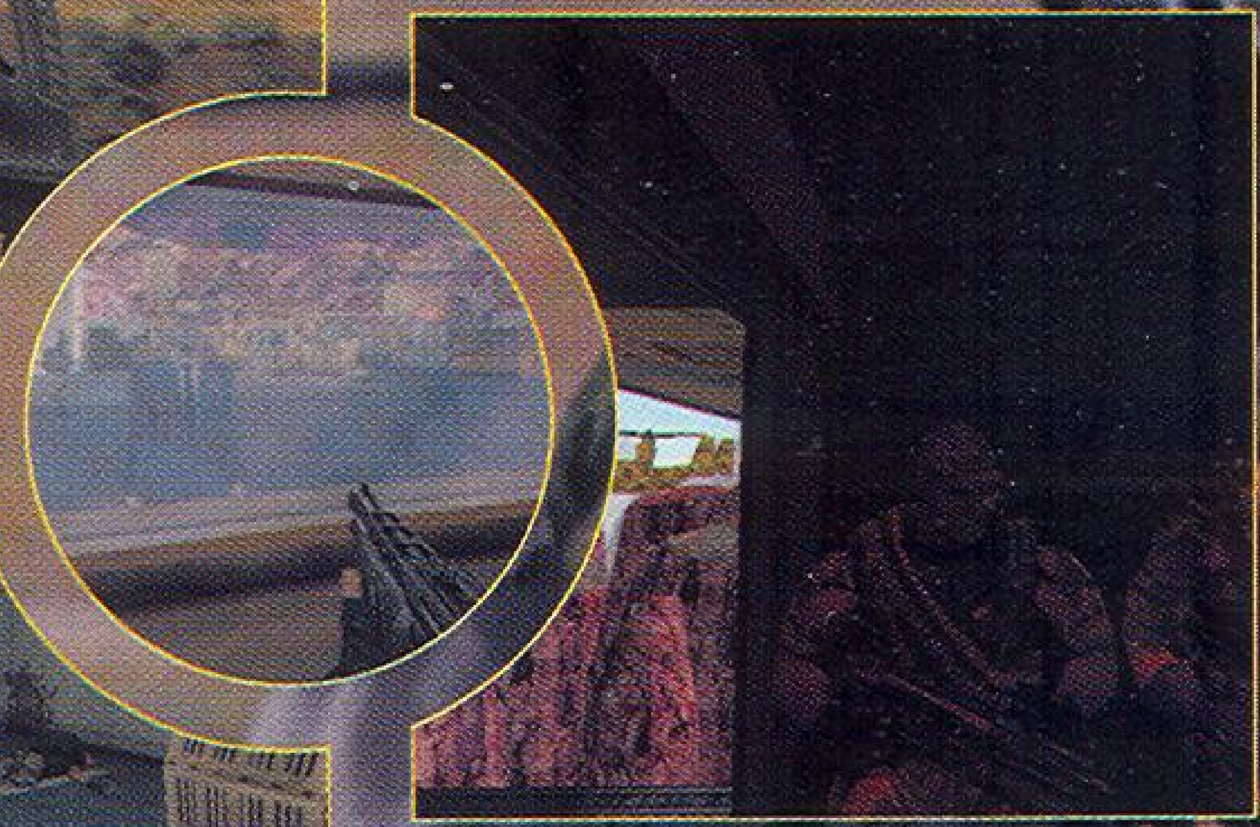


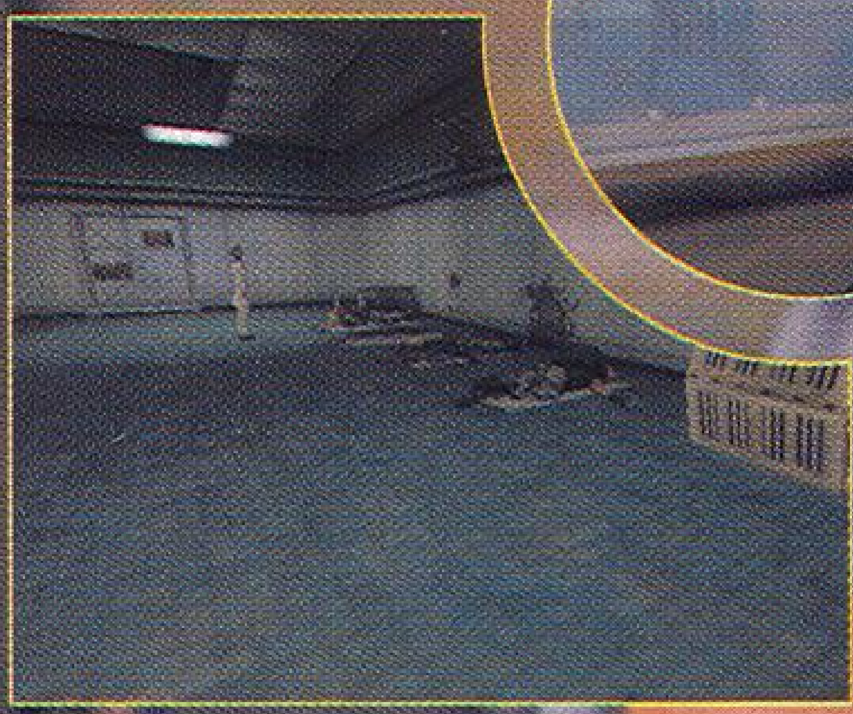


IMPRESII FINALE	CERINŢE	COMPARAŢII		APRECIERE
Plusuri	**Procesor**			9.0
- Mişcări faciale ale jucătorilor - A.I. bun -Meciuri între jucători clasici	P166/P2-300			
	Video			
	4 Mb			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
- Jucătorii sar prea sus - Prea puţine noutăţi faţă de NBA'99	32 / 64 Mb	32		Foarte bun
	Hard	**Link Recomandat**		
	90/205Mb	http://www.ea.com/		

HALF LIFE: Opposing Force







Detalii

Producător
Gearbox Software

Distribuitor
N/A

Tip joc
3D Shooter

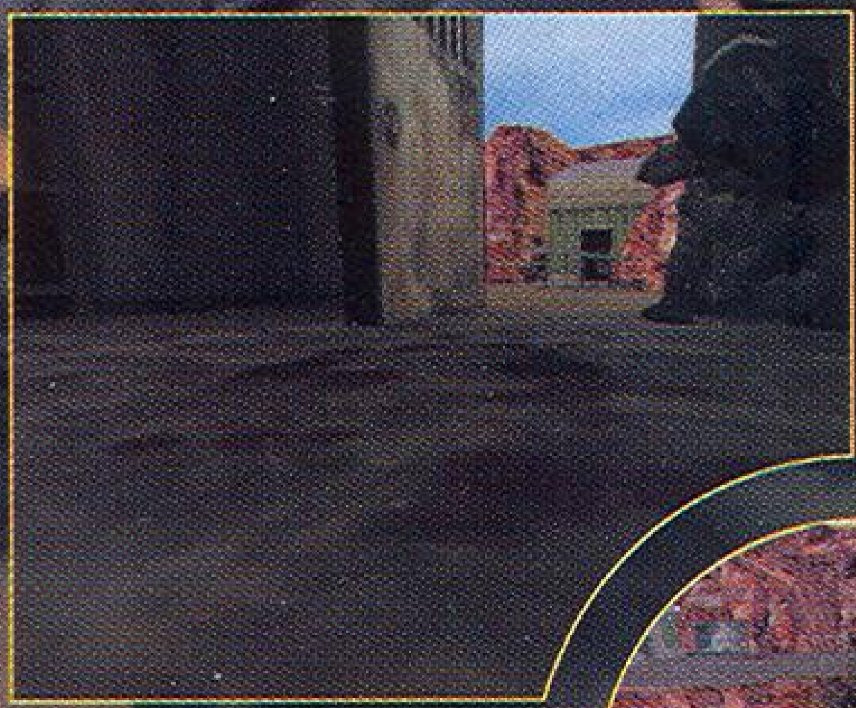
Platformă
Noiembrie 1999

Redactor
Alex Bartic

Este greu sa realizezi un addon cu adevarat bun pentru un joc ca HalfLife, mai ales daca nu te numesti Valve Software. Iata totuşi ca cei de la Gearbox au reusit sa faca acest lucru, oferind daca nu o continuare cel puţin o viziune alternativa asupra aceleiaşi perioade de timp în care Gordon Freeman vîna extratereştrii pe plaiurile alienistice ale Black Mesa Research Facility.

Povestea

De aceasta data jucatorul are rolul unuia dintre baieţii aparent rai, caporalul Adrian Shephard, membru al primelor contingente de soldaţi trimişi la faţa locului înainte ca guvernul sa decida curaţarea zonei şi eliminarea oricaror urme de infestare. Deci, daca la început soldatul nostru are de-a face doar cu extratereştrii transdimensionali, mai tîrziu încep sa apara baietii cu adevarat rai sau mai exact trupele de curaţare - oamenii în negru cu cagule pe cap. Povestea te ţine cu sufletul la gura ca şi cea din original, Shephard fiind "uitat" împreuna cu cîtiva subordonaţi care au vazut prea multe la ordinul omului cu valiza.



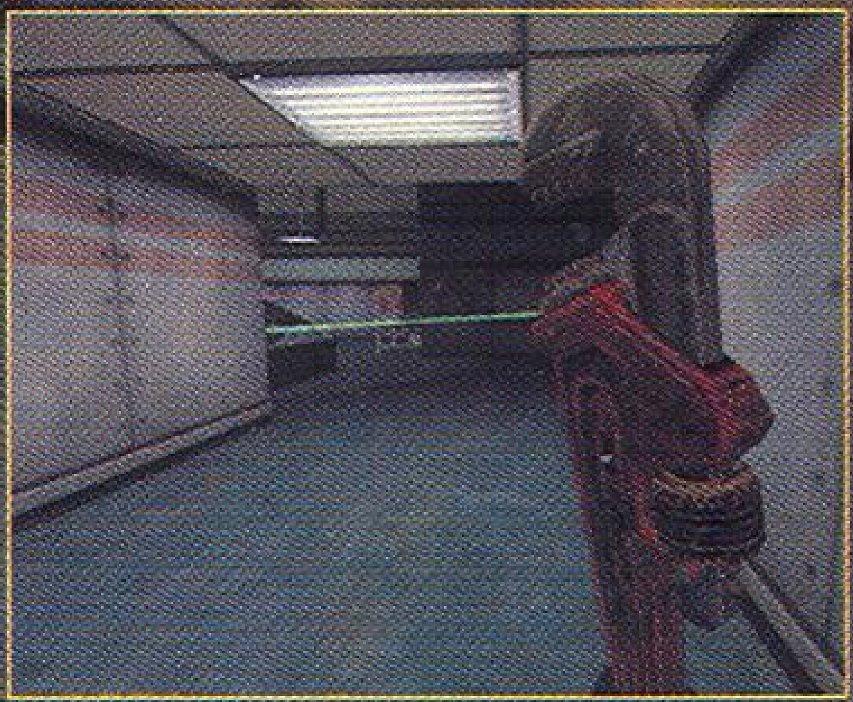
Foc!

Spre deosebire de Gordon Freeman, Shephard are o pregatire militara care îi permite sa utilizeze radiouri, sa se catere pe frînghii şi mai ales are posibilitatea de a coordona mai multi soldaţi care datorita AI-ului mai bun, numarului şi mai ales armamentului din dotare sunt cu adevarat folositori. HEV-ul este înlocuit cu o vesta antiglont care chiar daca nu are voce de femeie cel puţin îndeplineşte aceleaşi funcţii. Arsenalul este şi mai impresionant decît cel din HalfLife, fiind pastrate cîteva arme de baza şi introduse multe altele, care, chiar daca nu sunt folosite un timp îndelungat, arata foarte bine şi au efecte interesante.

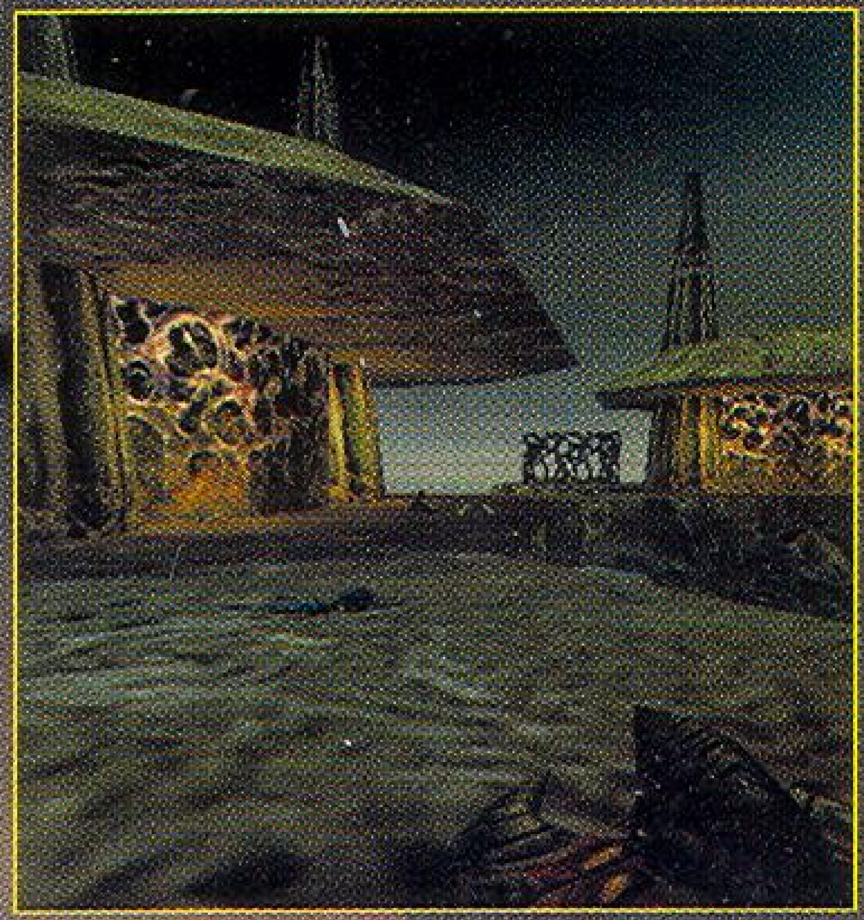
Wrench-ul este o ditamai cheia franceza care înlocuieşte cu brio ranga.

Knife-ul este clasicul cuţit al soldatului american, cu ajutorul caruia se pot



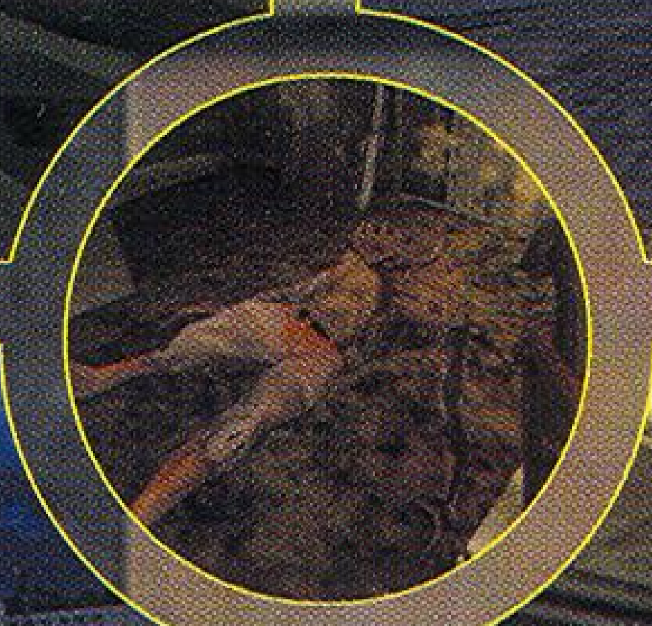




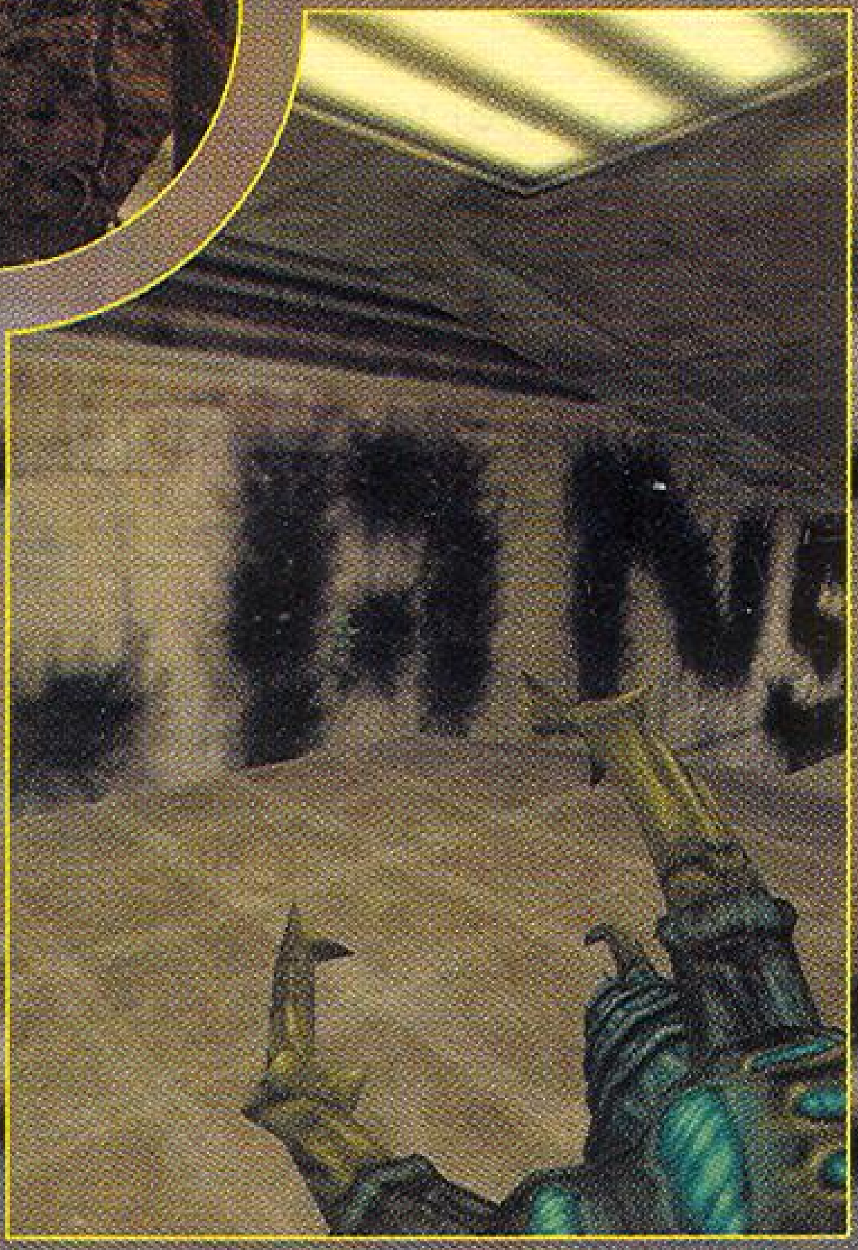


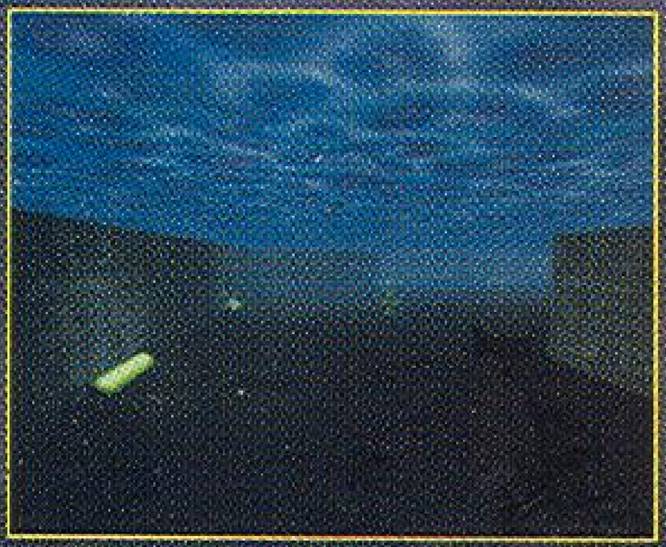


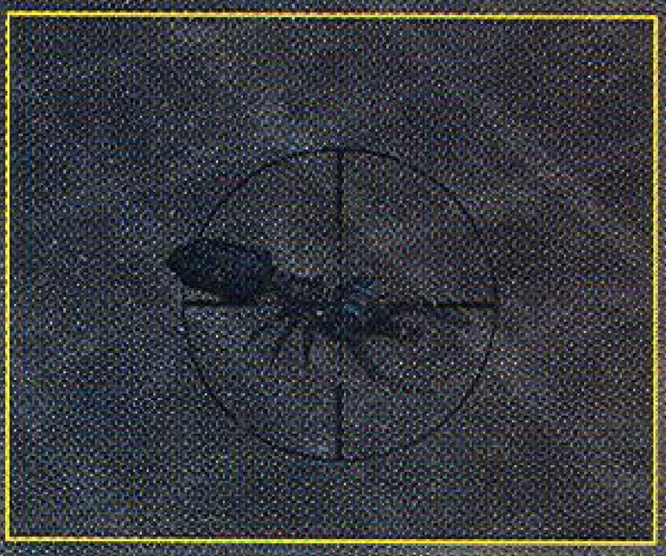












deschide conserve sau taia beregate.

Desert Eagle este o armă dotata cu ochire laser și încarcător de șapte cartușe, foarte puternică.

SAW Machine Gun e o mitralieră ușoara cu rata de foc excelentă, cu ajutorul careia pur și simplu treci prin adversari consumînd cantitați astronomice de muniție.

Sniper Rifle este înlocuitorul arbaletei și face un damage asemanator, încarcîndu-se însa mai greu.

Barnacle este monstrul cu limba lunga care atîrna de tavan, devenit portabil. Cu ajutorul lui te cațeri (dacă găsești o zona organică de care să te prinzi) sau îți tragi adversarii spre tine.

Displacer-ul, spre deosebire de alte arme care faciliteaza întîlnirea cu dracul, îi trimite pe extratereștrii doar înapoi, în lumea lor. Shock Rigle este o arma electrica, preluata în mod evident tot de la extratereștrii.

Spore Launcher este o caracatiță pliata pe mîna lui Shephard (care o și mîngîie din cînd în cînd), care se încarca pe gura și trage cu proiectile care explodeaza la impact, scotînd un mic norișor.

Terenul de joacă

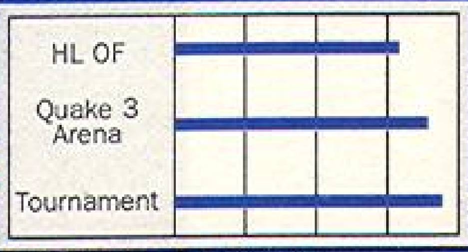
Cea mai mare parte din acțiunea jocului se desfașoară în complexul Black Mesa și în zonele limitrofe ale acestuia. Din cînd în cînd Shephard mai ajunge și prin dimensiunea extraterestra dar, aceste intermezzo-uri folosesc mai mult la acumularea de muniție și arme noi. Pe lîngă oamenii în negru - Black Ops, Shephard mai are de înfruntat și cîteva tipuri noi de extratereștrii (dintre care unii sunt foarte rapizi și în general neplacut de întîlnit). Design-ul nivelelor este asemanator cu cel din HalfLife iar din cînd în cînd jucatorul ajunge prin zone cunoscute, fiind chiar martorul intrarii lui Freeman în dimensiunea extraterestra.

Grafica și sunetele jocului nu aduc nimic nou deasupra originalului, fiind adaugate doar cîteva comunicații radio mai deosebite.

Partea de multiplayer vine cu cîteva harți noi, realizate de diverse personalitați mai mult sau mai puțin cunoscute ale comunitații celor care se ocupa cu așa ceva. Ținînd însa cont ca HL-ul nu a avut un succes atît de mare datorită multiplayer-ului este destul de normal ca nici addon-ul sa nu straluceasca la acest capitol.

HalfLife: Opposing Force

Reușește sa se ridice la nivelul originalului dar este un pic prea scurt pentru gustul meu și în mod cert și al altora. Lucrurile se termina și acum în coada de pește, dar cu acest lucru suntem deja obișnuiți și așteptam în continuare un HalfLife 2, probabil cu engine de Quake3.

IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII		APRECIERE
Plusuri	**Procesor**			8.5
- Același univers - Esti tipul "rau"	PI33/P300			
	Video			
	Direct3D			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
- Prea scurt - Uneori un pic mai superficial decît originalul	32 / 64 Mb	32		Bun
	Hard	**Link Recomandat**		
	600Mb	http://www.gearboxsoftware.com/		

PRODUS DE EXCEPȚIE XtremPC TRIMESTRUL I 2000

Quake 3 Arena

Quake 3 Arena este un joc excelent pentru deathmatch, șchiopătînd însă la capitolele CTF și Team pînă la apariția unor mod-uri și hărți superioare.



Producător
Id Software
Distribuitor
Best Computers
Tip joc
3D Shooter
Apariție
Decembrie 1999
Redactor
Alex Bartic

DETALII

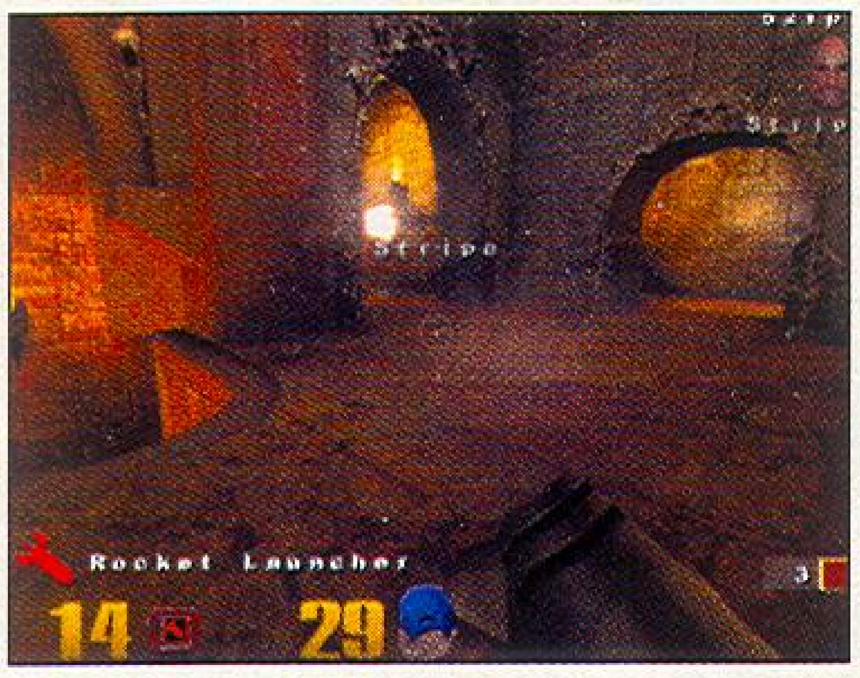
În acest an au fost cîteva jocuri foarte așteptate, printre acestea numărîndu-se Tiberian Sun, Quake 3 Arena și Unreal Tournament. După apariția lui TS, atenția multora s-a îndreptat asupra celor două 3D shootere concurente, și nici de această dată speranțele nu le-au fost spulberate.

După cum (aproape) toată lumea știe Quake 3 Arena este un joc exclusiv multiplayer, în care rolul nivelelor și al monștrilor de single a fost luat de boți, jucătorul antrenîndu-se cu aceștia pentru confruntări reale, contra oamenilor. Jocul este un fel de revenire la Quake 1, fiind asemănător cu acesta prin prisma dinamismului, al alcătuirii nivelelor și al modului de funcționare al armelor.

Grafica

Încă de la început se remarcă engine-ul grafic din Q3A, care spulberă la ora actuală orice concurență, chiar dacă, în opinia mea, ca și în cazul altor jocuri realizate de Id, cei care au realizat nivelele nu au profitat decît în mică măsură de posibilitățile sale. Principalele noutăți cu care vine acesta sunt numărul mare de poligoane, texturi pe 16 și 32 biți, suprafețe reflectorizante, suportul pentru suprafețe curbe (care pînă acum erau realizate manual) și scalabilitatea deosebită, care îi permite să ruleze onorabil chiar și pe computere medii. Nivelele la rîndul lor arată foarte bine, utilizînd din plin suprafețe curbe și texturi artistic îmbinate, dar au un design standard, în sensul că







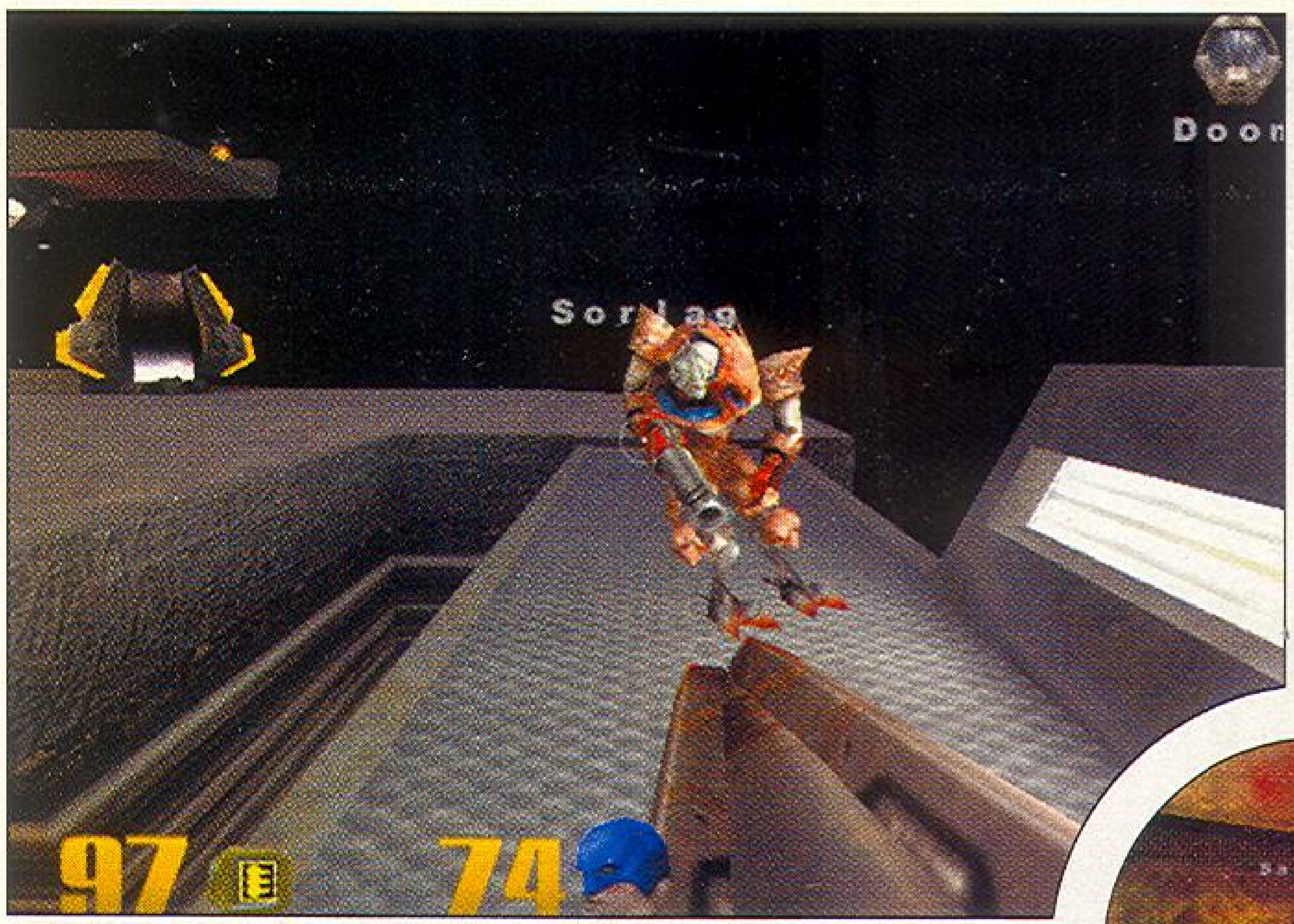








mai toate formează zone închise, dreptunghiulare, cu diverse scări și jumppad-uri (care accelerează mult jocul), dar lipsite de prea multă fantezie. În același timp texturile realizează un ambient plăcut, dar fiind prea neuniforme ajung să deranjeze jucătorii









începători în Q3A.

Jocul are 23 de modele cu trei-patru skin-uri pentru fiecare. Nici în cazul acestora nu s-a făcut economie de poligoane iar despre skinuri nu se poate spune decît că arată super.

Privit în ansamblu, chiar și comparativ cu cele 2 jocuri anterioare ale seriei aspectul armelor este cam neimaginativ. Dintre toate pușca și lansatorul de grenade arată de-a dreptul oribil în ciuda efectelor grafice și fizice deosebite și al transformărilor prin care au trecut de-a lungul perioadelor de test.

Sound & Music

Cum la un asemenea joc nu putea să lipsească muzica supărată, cei de la Sonyc Mayhem au fost invitați să realizeze o parte din coloana sonoră, pe restul punîndu-și semnătura Chris Petersen și Bill Leeb. Melodiile nu sunt însă track-uri audio, deci cei care intenționau să bage CD-ul în combină pot să-și ia gîndul.

Sunetele sunt formate din clasicele împușcături și explozii la care se adaugă vocea comentatorului care vine cu tot felul de comentarii de genul "quad damage" sau "perfect", nu vitale dar foarte atmosferice.

Hărți

Există 26 de hărți de deathmatch, dintre care unele chiar foarte bune. Concepția acestora este diferită de cea de pînă acum deoarece adesea cele mai letale arme sunt în așa fel puse încît, pentru a le lua, jucătorul trebuie să-și riște pielea. Pe lîngă nivelele clasice, închise, exista și cîteva în spațiu, unde aruncarea adversarului de pe hartă este relativ simplu de realizat. Celelalte patru hărți sunt de CTF și deși acesta este rapid și furios totuși nu se ridică la nivelul celui din Quake 2, lipsind și cîrligul.

Arme

Prima unealtă de ucis este și ultima șansă pentru cei rămași fără altceva. Este vorba de





Gauntlet, un fel de drujbă futuristică și relativ greu de folosit.

Machine Gun-ul e arma cu care oricine se spawnează în joc și, deși nu are nici pe departe efectul chaingun-ului din Q2, este foarte puternică pentru o armă de început.

Shotgun-ul, ca putere și viteză, este o combinație între Super shotgun-ul de la Doom2 și cel de la Quake2. O armă letală la apropiere chiar dacă trage rar. Plasma Gun-ul este și el împrumutat de la Doom, înlocuind pe deplin lipsa unui chaingun adevărat. Muniția se duce rapid, dar efectele sunt devastatoare datorită puterii și ratei de foc.












Grenade Launcher-ul este aproape similar cu cel din alte jocuri ale Id, diferind cîteva elemente legate de fizica proiectilelor.

Rocker Launcher-ul seamănă mai mult cu cel din Quake 1 ca rată de foc, viteză de deplasare a proiectilelor şi damage. O armă excelentă.

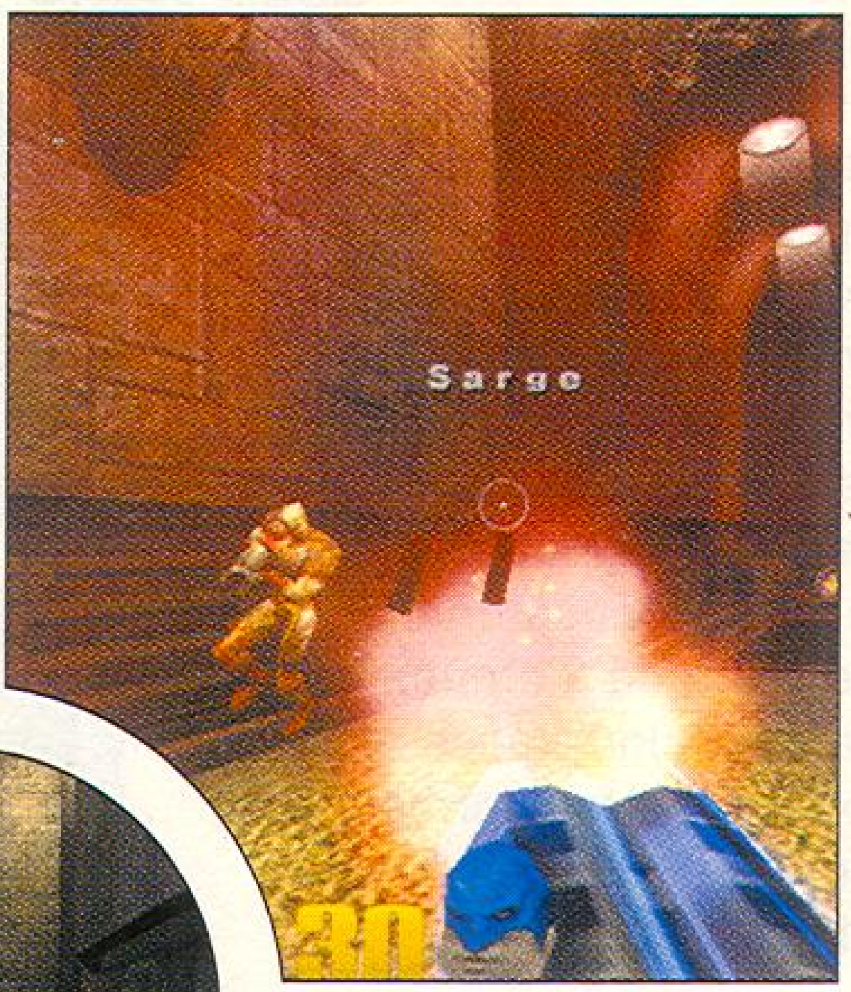
Lightning Gun-ul este o altă achiziţie din Q1 şi se comportă asemănător, avînd însă o rază de acţiune mai mare.

Rail Gun-ul e singura armă luată din Q2 care s-a păstrat aproape neschimbată, pînă şi ca aspect.

Ultima unealtă a morţii este BFG 10K, ce de această dată aduce a lansator de rachete combinat cu Plasma Gun. Avînd o rată de foc foarte mare şi un damage ridicat, BFG-ul consumă rapid muniţia cu care vine iniţial, dar este greu de obţinut pe puţinele nivele unde există.

În mod standard armele la Q3A se spawnează la fiecare cîteva secunde, deci modul în care un jucător controlează nivelul este diferit de cel din Q2.

Pe lîngă clasicul Quad Damage mai există încă ceva powerup-uri care accelerează viteza sau îţi permit să zbori, dar pe relativ puţine nivele.







AI & Boţi

Boţii sunt una dintre cele mai importante componente ale Q3A-ului, ei suplinind lipsa singleplay-ului în sens clasic. Deşi există cinci nivele de dificultate, cu diferenţe remarcabile între ele, totuşi unui bot îi lipseşte orice urmă de comportament uman. Pe cel maxim (nightmare) boţii devin cu adevărat frustranţi, nimerind în proporţie de 95%. Fiecare din cei 33 de boţi ai jocului are comportamentul lui propriu, acesta fiind definit printr-un sistem de scripturi.

Net

Codul de reţea prezent în Quake 3 Arena este o variantă îmbunătăţită a celui din QuakeWorld, jocul mergînd onorabil chiar şi prin ISP-urile noastre dotate cu antene. Vestea proastă pentru amatorii soft pirat este că Id a introdus o cheie unică, fară de care nu se poate juca pe serverele oficiale.

În final

Quake 3 Arena este un joc excelent pentru deathmatch, şchiopătînd însă la capitolele CTF şi Team pînă la apariţia unor mod-uri şi hărţi superioare. Dar deoarece în România se joacă aproape numai deathmatch, jocul a fost deja adoptat cu rapiditate de către mulţi jucători de Q2 şi în mod special de Q1.



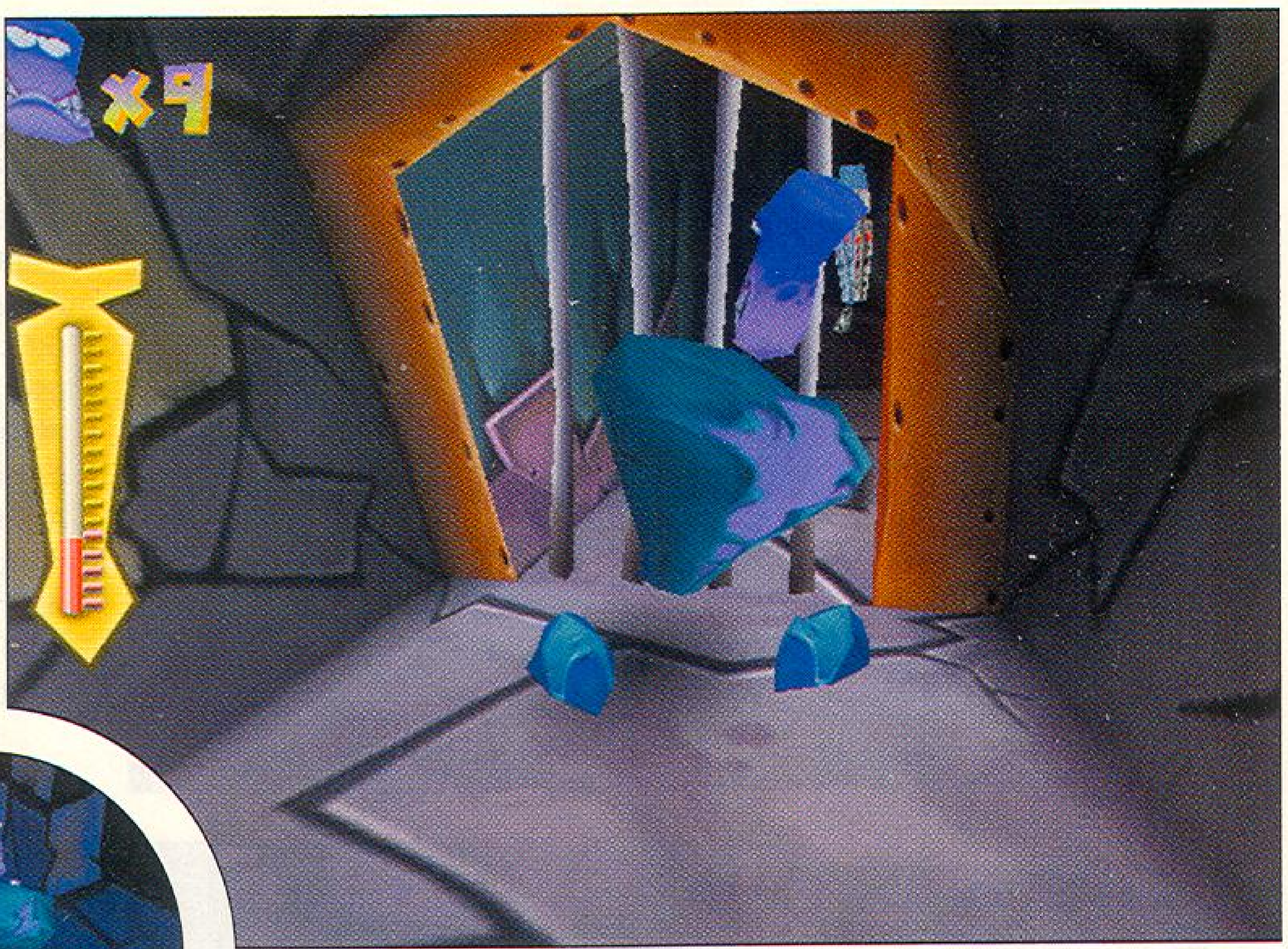
IMPRESII FINALE	CERINŢE	COMPARAŢII		APRECIERE
Plusuri	**Procesor**	Quake 3 Arena / HL OF / Unreal Tournament		9.3
- Cea mai buna grafica - Joc rapid şi furios - Deathmatch extraordinar.	P233/P2 300 **Video** OpenGL			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
- Nu are alte moduri de joc - Un pic grabit. - Boţi inumani.	64 / 128 Mb	73		Deathmatch!
	Hard	**Link Recomandat**		
	400 Mb	http://www.quake3arena.com		

TONIC TROUBLE

Ed se poate transforma, dintr-un prăpădit, într-un tip muş chiulos care bate pe oricine din cîteva palme.

DETALII	
Producător	Ubi Soft
Distribuitor	Ubi Soft
Tip joc	Arcade 3D
Apariţie	Decembrie 1999
Redactor	Alex Bartic



















Ubi Soft este una dintre firmele specializate în software educaţional şi jocuri relativ non-violente, adresate copiilor. Ultimul lor joc, Tonic Trouble, se încadrează perfect în a doua categorie, fiind de departe cel mai trăznit dintre toate 3D shooterele pe care le-am jucat pînă acum.

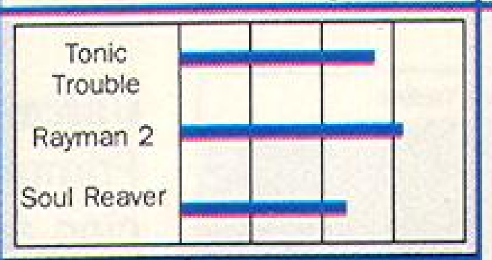
Introducerea arată cum Ed, un extraterestru violet, nefericit în dragoste, o trage pe băutură şi cum gustul tonicului din laboratorul navei nu pare să fie tocmai pe gustul său, conteinerul conţinînd respectiva licoare o ia pe o spirală descendentă spre Pămînt unde reuşeşte să întoarcă toată lumea cu susul în jos. Găsit vinovat de către juriu, Ed este trimis jos să readucă lucrurile la normal, avînd de luptat cu tot felul de mutanţi, de la roşii şi morcovi care s-au săturat să fie făcuţi supă pînă la maşini de prăjit pîine şi roboţi.

Jocul este structurat pe mai multe nivele şi cîteva camere centrale din care acestea pot fi reaccesate. Spre deosebire de alte platform-uri, în care obiectivul principal este să termini nivelul, în Tonic Trouble, scopul este găsirea anumitor componente cu ajutorul cărora poate fi realizată o maşină care să-l trimită pe Ed înapoi pe orbită. În general este vorba de grupuri a cîte şase obiecte împrăştiate într-un nivel, relativ uşor de obţinut şi de pe urma cărora Ed obţine o nouă mişcare ca zborul, înotul sau atacul la distanţă. Deşi toate nivelele sunt accesibile aproape de la început lipsa anumitor mişcări absolut necesare îl forţează pe jucător să le ia în ordine.

Tonic Trouble, ca toate jocurile produse de Ubi Soft, are o grafică remarcabilă. Engine-ul pare acelaşi cu cel folosit în Rayman 2, iar stilul este asemănător, cu puţine poligoane pentru nivele, mai multe pentru personaje, culori vesele şi texturi bine realizate. Muzica şi în mod special sunetele nu ies aproape deloc în evidenţă.

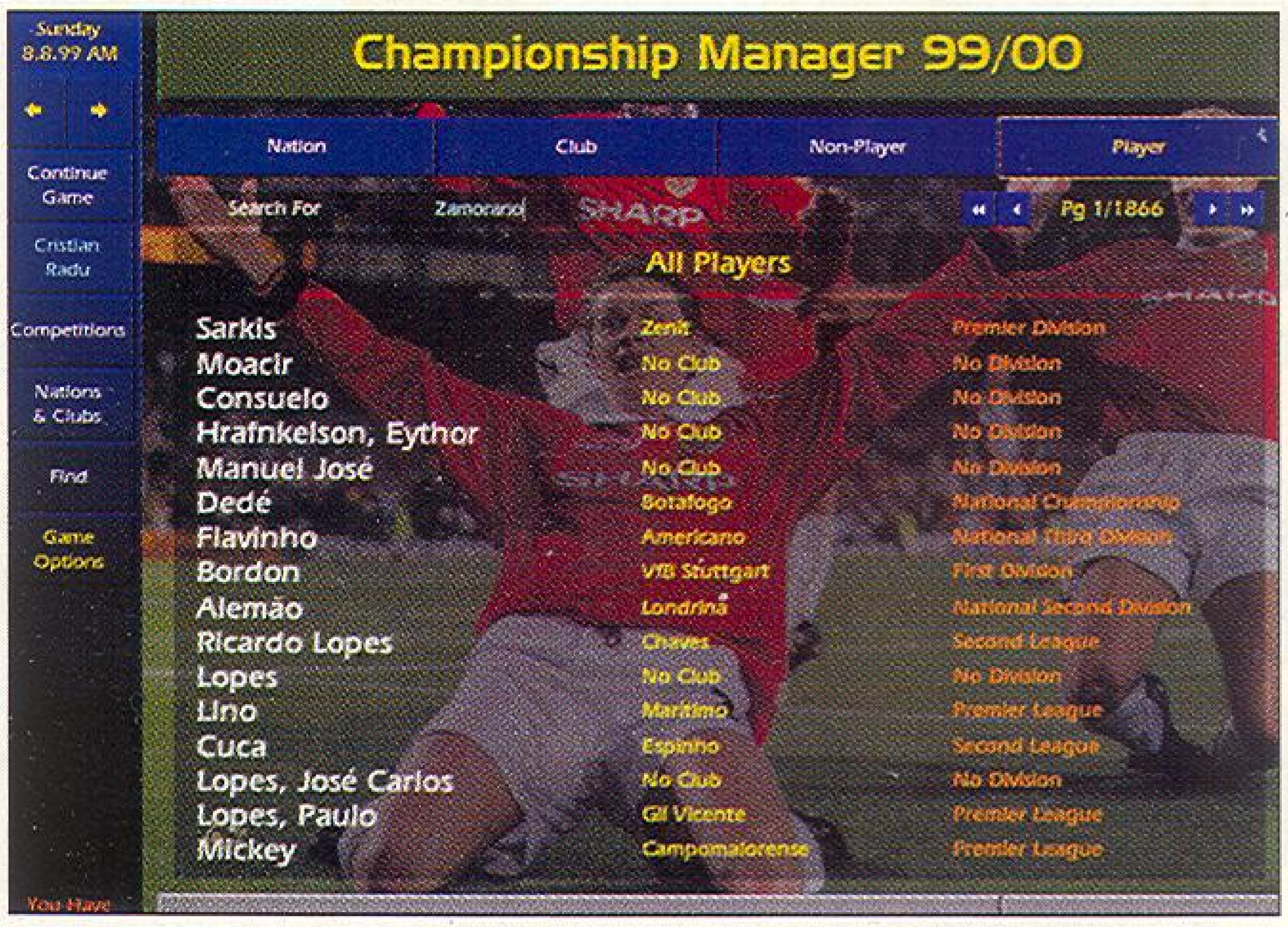
Ca şi alte jocuri de acest gen, TT are probleme cu camera. Chiar dacă aceasta nu este atît de iritantă ca cea din Soul Reaver şi are trei moduri de lucru totuşi în anumite momente reuşeşte cu brio să-l deruteze pe jucător, rezultatul fiind o moarte fără sens.

Per total Tonic Trouble este un joc interesant pentru fanii genului platform dar nu reuşeşte să se ridice la nivelul Rayman 2-ului care este ceva mai diversificat, mai puţin frustrant şi are un univers mai plăcut. Ed însă are şi el cîteva gaguri interesante, ca cel cu Super Ed, cînd se transformă dintr-un prăpădit într-un tip muşchiulos care bate pe oricine din cîteva palme.

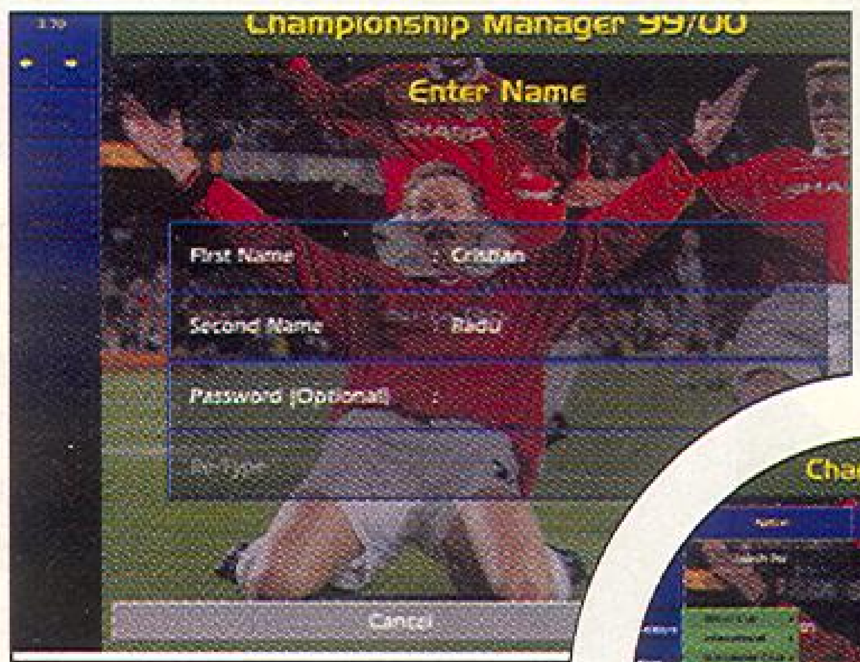
IMPRESII FINALE	CERINŢE	COMPARAŢII		APRECIERE
Plusuri	**Procesor**			**8.1**
- Grafica bună - Ed este un trăznit	P233			
	Video			
	DirectX			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
- Cam frustrant - Devine plictisitor - Univers nu tocmai inspirat.	32 / 128 Mb	40		**Sub Rayman 2**
	Hard	**Link Recomandat**		
	50Mb	http://www.tonictrouble.com		

CHAMPIONSHIP MANAGER 2000

La începutul jocului ai posibilitatea de a alege între aproape toate campionatele mai puternice ale lumii, cel al României nefăcînd parte dintre ele desigur.

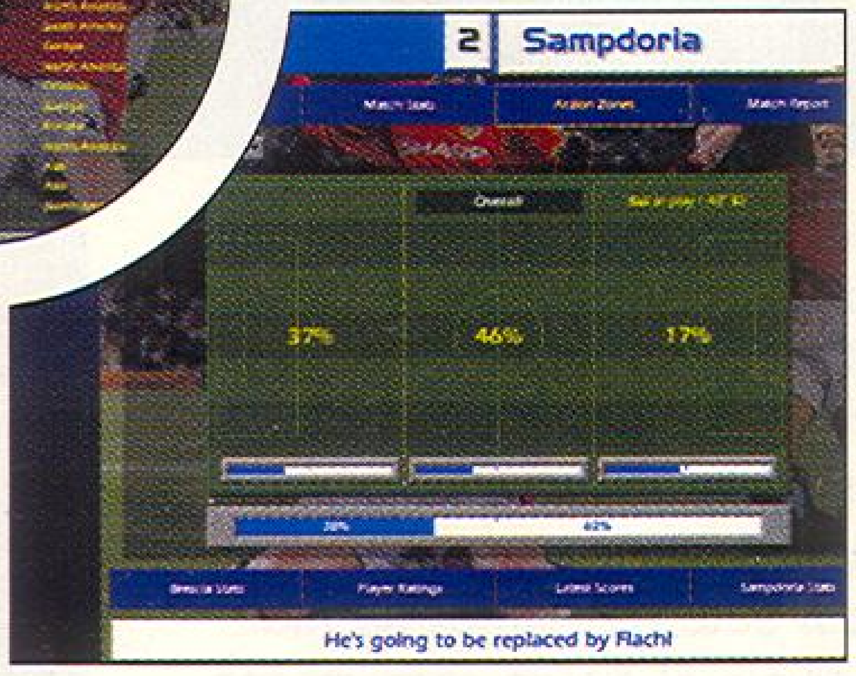


DETALII	
Producător	Sportsinteractive
Distribuitor	N/A
Tip joc	Management fotbal
Apariție	Decembrie 1999
Redactor	Cristi Radu









Championship Manager 3 este cel mai bun simulator de management de fotbal care a ieșit vreodată pentru PC-uri. O să vină unii și o să spună că al lor e mai bun, că celălalt arată mai bine, însă cel complet, cel mai ușor de folosit rămîne CM3. Iar Championship Manager 2000 este ultimul update la baza de date cu jucători și la modul de joc.





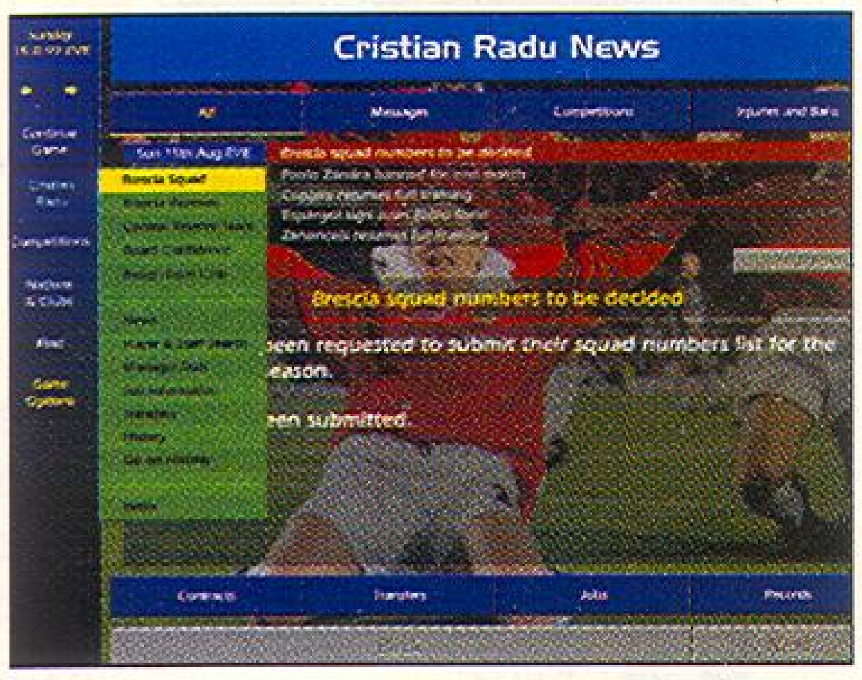
Unitatea de bază: oamenii.

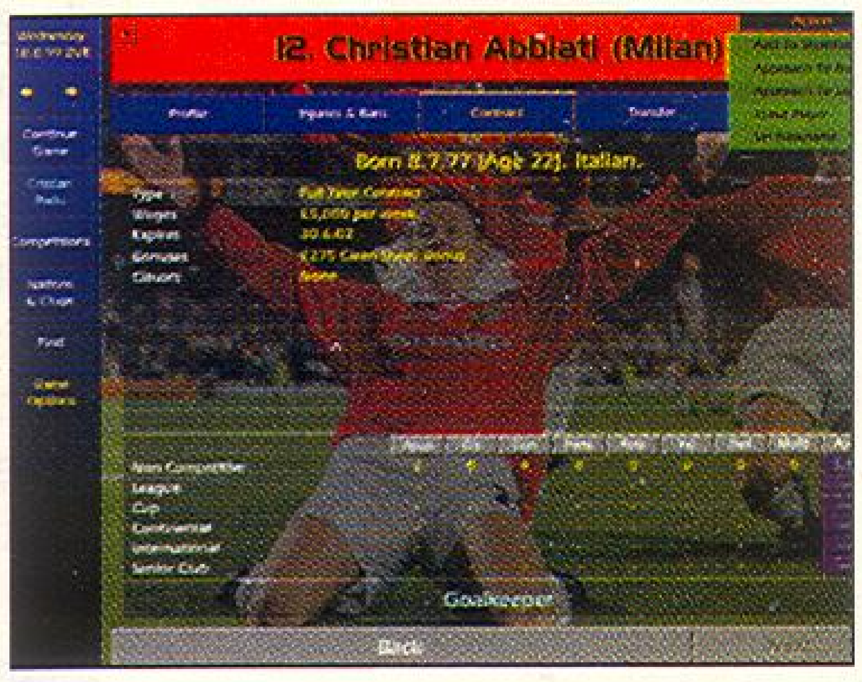
Primul lucru pe care l-am descoperit cînd am început să joc pentru prima oară CM au fost dimensiunile imense ale bazei de date care conține jucătorii, antrenorii, doctorii și managerii de cluburi. În total CM2000 conține mai mult de 27000 de oameni fiecare cu atributele și caracteristicile sale. Un jucător are de exemplu mai mult de 30 de atribute separate, în afara acestora mai existînd altele care nu sunt direct accesibile din joc deși sunt folosite de către acesta. Ceea ce este cel mai important este că toate aceste atribute sunt folosite efectiv în calculul rezultatului unui meci. Atribute ca deposedare, marcaj etc. sunt foarte importante pentru un apărător bun în timp ce tehnica, dribling-ul și viteza sunt esențiale pentru un atacant.

În baza de date nu se găsesc numai jucători. Antrenorii și fizio-terapeuții sunt la fel de importanți pentru succesul echipei. Fiecare antrenor are trăsăturile sale, capacitatea sa de a lucra cu tinerii, nivelul de cunoștințe tehnice, tipul de formație de joc (4-3-3, 4-4-2 atac etc.) sunt la fel de importante în economia finală a jocului.

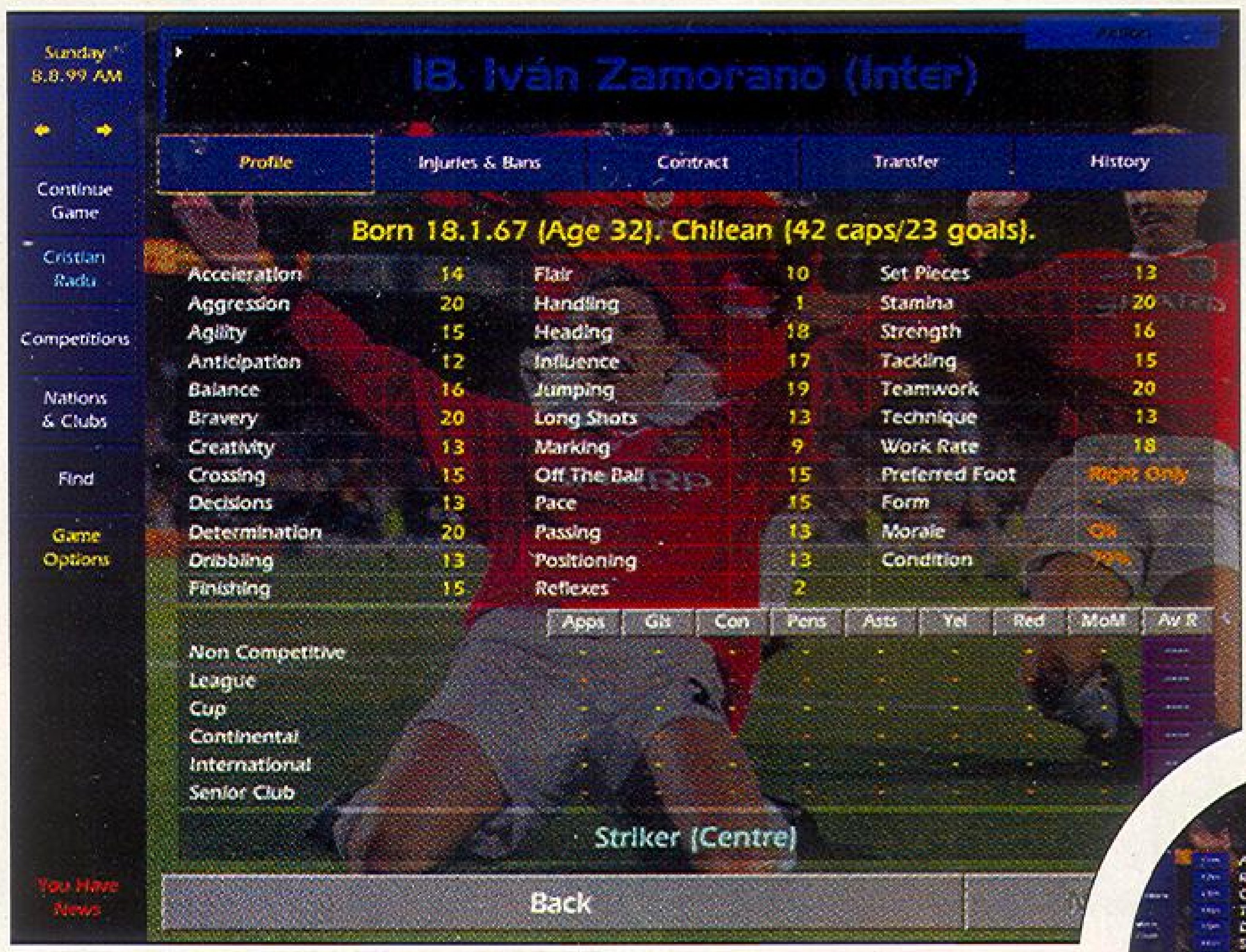
Contractele care se fac cu fiecare component al echipei în parte sunt foarte detaliate, mergînd pînă la bonusuri pentru goluri și pase decisive. Felul în care jucătorii răspund la oferte se bazează pe multe variabile, de exemplu faptul că vrei să transferi un jucător din prima ligă într-a doua nu este în avantajul tău, se ajunge pînă acolo încît unui jucător să nu-i placă pur și simplu stilul de viață de la echipa ta (plecînd de la aspecte legate de naționalitate și limbă și pînă la pregătirea antrenorilor).

Un rol important pînă la semnarea contractului îl au scout-ii. Aceștia sunt angajați de către echipă și desemnați să urmărească campionatele în care avem interes, sau, general, o anumită zonă a lumii cum



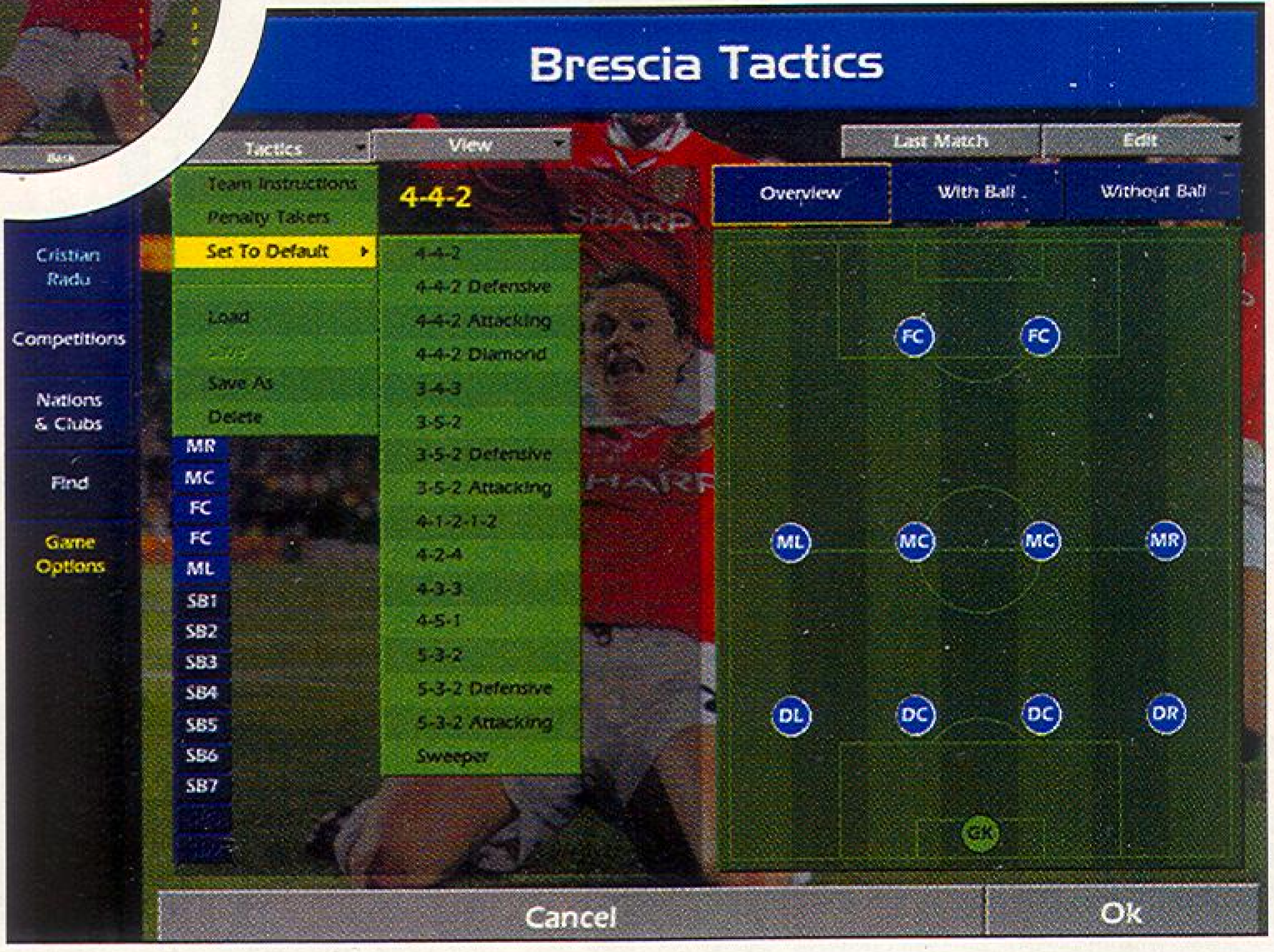






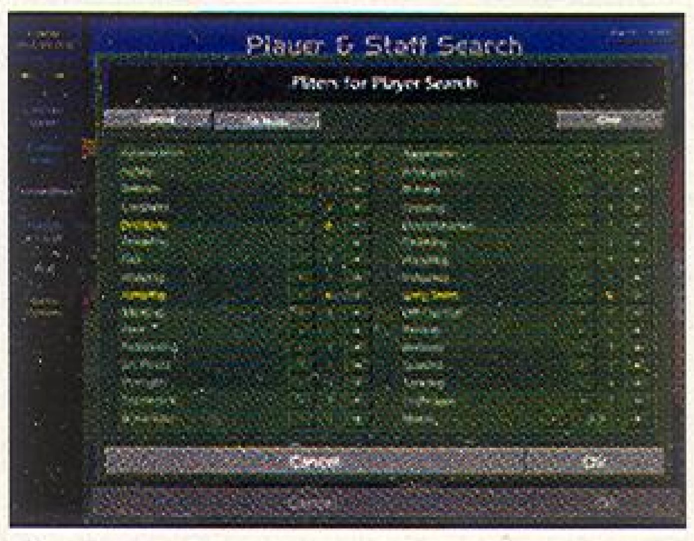












ar fi Europa de Est. Poate părea un lucru inutil angajarea unei persoane într-un joc care să urmărească jucătorii cînd tocmai tu trebuie să faci așa ceva, însă este imposibil să urmărești evoluția tuturor celor 20000 de jucători. În plus, fiecărui scout îi spui sub forma unor filtre ce anume cauți, spre exemplu un mijlocaș ofensiv dreapta, pînă în 25 de ani, cu o creativitate și tehnicitate peste medie.

Unitatea de lucru: Liga.

La începutul jocului ai posibilitatea de a alege între aproape toate campionatele mai puternice ale lumii, cel al României nefăcînd parte dintre ele desigur. Chiar dacă joci într-un singur campionat, pot fi pornite și celelalte pentru a urmări evoluția jucătorilor pe care eventual vrei să-i cumperi, evoluția acestora fiind controlată în background. Fiecare campionat are clasamentele și cupele sale, iar între diverși manageri de cluburi există o concurență continuă. Ca manager al clubului, poți angaja sau demite personal și jucători, poți selecta în detaliu tipul de antrenamente pe care trebuie să-l urmeze fiecare jucător în parte și poți seta stilul de joc al echipei în cele mai mici detalii. Unele jocuri de acest tip oferă cîteodată chiar mai mult decît atît, putînd să controlezi și ce se vinde la chioșcurile de pe stadioane. CM2000 nu merge atît de departe, însă veniturile care le ai au o componentă importantă, banii de bilete și banii cîștigați din vînzarea articolelor promoționale. Rezultatele echipei au un efect direct asupra ordinului de mărime al acestor venituri.

Unitatea de venit: Meciul

CM2000 poate surprinde pe mulți datorită faptului că nu are nici măcar animații, nu mai vorbim de grafică 3D. În rest controlul pe care îl ai asupra echipei ca antrenor este aproape total. La începutul meciului poți seta tipul formației de joc (există peste 15 tipuri diferite) pentru ca apoi să intri în detalii de genul poziționării jucătorilor în fazele



de atac și apărare, tipul de joc (la pressing, offsaid etc., cu pase scurte, lungi, directe etc.) pentru ca apoi să cobori și mai în detaliu, la nivelul fiecărui jucător. Aceștia pot fi controlați pînă în cel mai mic detaliu, de la cine pe cine ține, la poziția pe care o au în fazele de atac și apărare și zona în care pasează. Odată meciul pornit, poți observa în toate detaliile evoluția jucătorilor, în dreptul fiecăruia existînd informații asupra numărului de pase efectuate, cîte reușite, cîte șuturi la poartă și cîte pe poartă sau cîte deposedări reușite din cîte încercate, precum și o notă finală care reflectă evoluția jucătorului de pînă la momentul respectiv.

În partea de jos a ecranului sunt comentate fazele meciului, aceasta fiind o altă sursă prețioasă de informații asupra felului în care evoluează jocul. Simularea făcută de calculator ia în considerare toți parametrii, de la cele 30 de atribute ale fiecărui jucător pînă la felul organizării în teren, a moralului și condiției fizice.

În așteptarea Championship Manager 4.

Așteptarea poate să treacă neobservată, deoarece jocul efectiv te prinde chiar și în forma actuală. Nu știu dacă în mecanismul jocului se mai poate introduce ceva, probabil că CM4 va introduce în sfîrșit vizualizarea 3D a meciului și încă și mai mulți parametrii de joc, dacă aceștia nu sunt de-ajuns. Atunci jocul va fi practic imbatabil în domeniul său.

IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII		APRECIERE
Plusuri	**Procesor**	CM 2000 / FM 2000 / CM 3		**9.0**
- Bază de date imensă - Foarte detaliat - Bine reprezentate meciurile din pdv statistic.	P200			
	Video			
	DirectX			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
- Meciuri nevizualizate grafic - Greu la început	32Mb	44		Foarte bun
	Hard	**Link Recomandat**		
	100Mb	http://www.cm3.com/		

THEME PARK WORLD

Acțiunea jocului și permanentele probleme care apar te vor ține mereu în priză.





Producător
Bullfrog
Distribuitor
Best Computers
Tip joc
Management/Strategie
Apariție
Ianuarie 2000
Redactor
Camil Perian

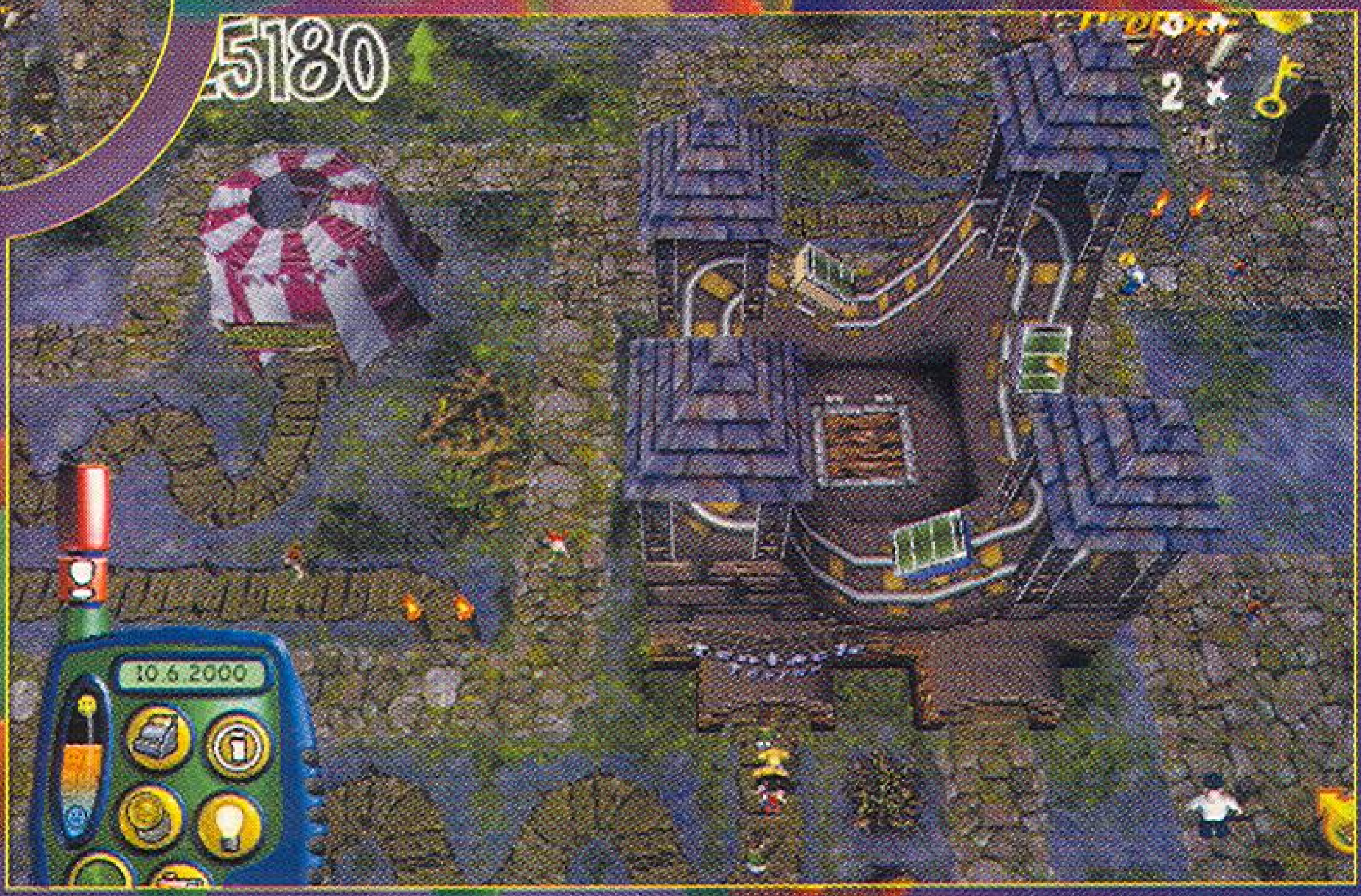
DETALII











În 1994 vedea lumina monitorului unul dintre cele mai atractive, originale și de atunci bine vîndute jocuri ale firmei Bullfrog. Theme Park te punea în postura de manager al unui parc de distracții pe care trebuia sa-l construiești dupa propria ta viziune, bucata cu bucata, punînd alaturi fiecare parte de drum sau fiecare atracție pe care o considerai interesanta. Theme Park World vine sa continue de unde Theme Park a ramas, cu un engine 3D nou nouț, un nou set de atracții și un numar impresionant de omuleti nemulțumiți.

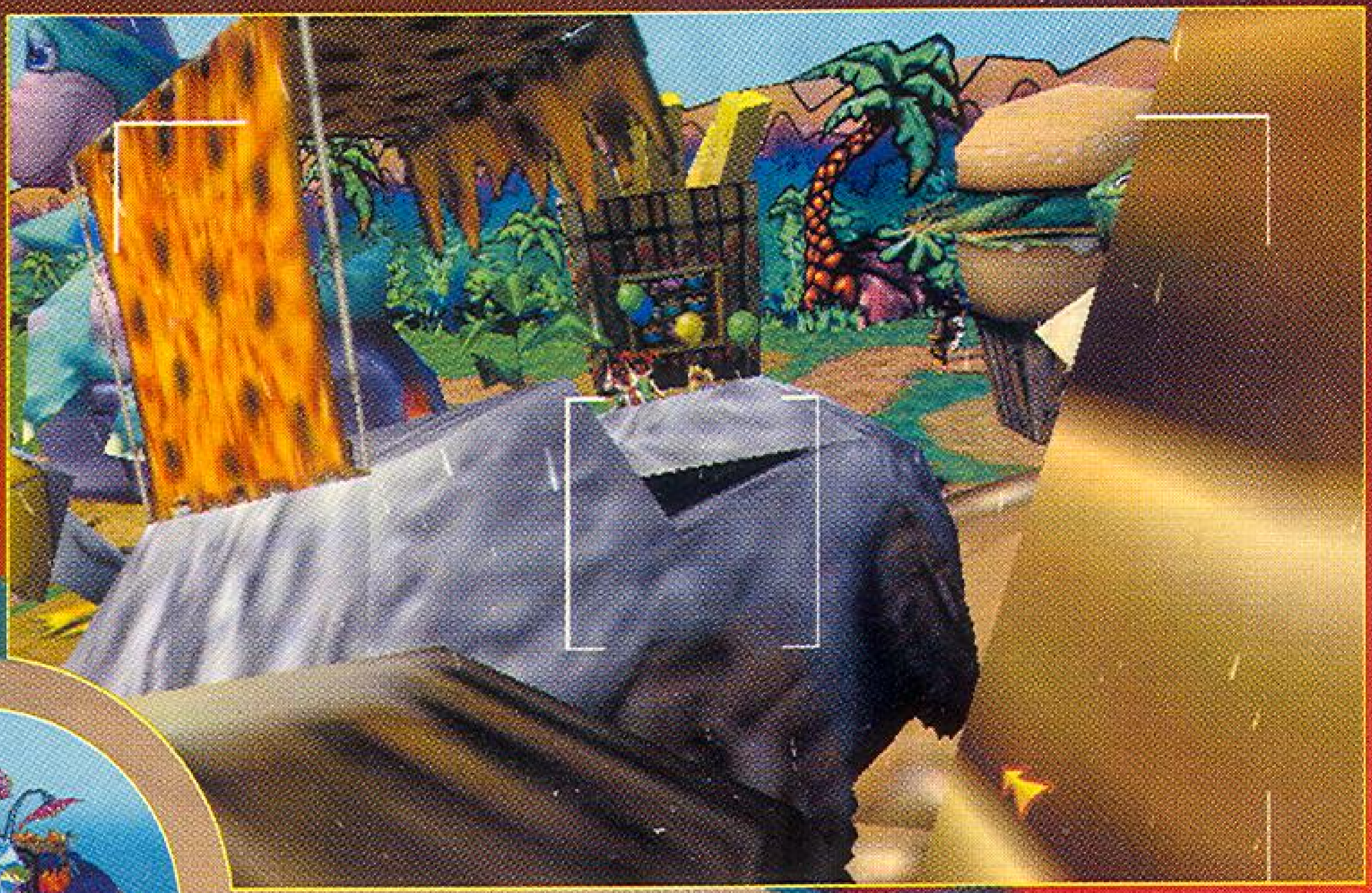
Acolo și mai departe

Theme Park World nu este cum numele o spune un parc ci nu mai puțin de 4. Daca nici 4 nu vă sunt suficiente, add-on-urile ce vor începe să vină de la Bullfrog anunța mărirea în scurt timp a numarului acestora. Fiecare parc disponibil reprezintă o lume cu modele de construcții diferite și personalizate în care vei putea construi după bunul tău plac. Lumile care vin o data cu jocul sunt Wonder Land, Space Zone, Lost Kingdom și Halloween World. Lumile pot fi abordate pe rînd, trecerea între ele făcîndu-se în urma cîștigării unor chei de aur și tichete de aur ca merit pentru un parc reușit sau un număr de vizitatori ridicat. Chiar dacă elementul motivațional este destul de scăzut, să cîștigi o cheie nu este neapărat un scop prea nobil sau atractiv, acțiunea jocului și permanentele probleme care apar te vor ține mereu în priza.

Aparență și esență

Abordarea grafica ce a fost aleasa pentru Theme Park World poate înșela în primul moment. Chiar daca are un aer copilaresc jocul nu se complace în aceasta situație, fiind complex și totodata captivant. Pîna și setarea unei singure atracții îți poate da batai serioase de cap, varierea unor parametrii ca posibilitatea de cîștig, prețul jocului, prețul premiilor sau calitatea premiilor ducînd la rezultate ce pot varia între excelent și dezastruos. Multitudinea de combinații ce pot fi setate pentru toate aparatele din parcul tău da o atractivitate sporita jocului și pe masura ce noi și noi distracții sunt descoperite complexitatea acțiunii crește facînd necesar sa fii mereu atent la evoluția fiecarei atracții sau fiecarui tip de magazin în parte. Ținînd cont

ca toate noile atracții vor fi descoperite tot de tine printr-o intensă cercetare jocul poate fi considerat ca prezinta o anumită contradicție, bună, între aparența și esența.













Muncește

Principiile de baza ale jocului nu au suferit mari modificari. Exista în continuare un sistem foarte simplu de creat drumuri în vederea porționarii cît mai bune a spatiului pentru organizarea parcului. Așezarea aparatelor este de asemenea foarte ușor de realizat, singurul lucru ce trebuie bagat în seama este necesitatea existenței unor spații relativ mari pentru intrare și conectarea ieșirilor la drumuri. Daca amplasarea nu prezinta mari probleme, aparatele efective au un numar ridicat de opțiuni configurabile (ca numarul de utilizatori simultani sau numar de ture) și un numar de statistici ce indică cum a fost acea cursă apreciată sau cîți utilizatori a adus. Menținearea lor cît mai bună va fi în continuare facută de personalul parcului, de acum însă într-o abordare mult mai complexă. Astfel, daca să țina o șurubelniță sau matura în mînă va fi ușor pentru orice angajat, odată antrenați aceștia își vor îmbunatăți activitatea, vor fi mai rapizi sau vor putea face și activități noi. Starea lor morală este desigur importanta în aceste condiții, menținerea lor fericiți prin salarii bune sau construirea de locuri de relaxare fiind esențiala pentru activitatea parcului și nu în ultimul rînd pentru satisfacerea cît mai bună a vizitatorilor.

Vizitatori și utilizatori

Micuții omuleți vor fi înca o data principalii tai "inamici" în lupta pentru obținerea celui mai apreciat parc. Modul în care vei organiza curatenia parcului sau patrularea sa, cum vei impiedica potențialele infracțiuni sau cum îți vei aranja animatorii vor fi esențiale pentru pastrarea vizitatorilor într-o stare cît mai buna. Starile lor vor fi în fiecare moment reflectate de buline aflate deasupra capului lor care vor indica fie ca sunt fericiți, suparați, ca le este rău sau ca le vine sa faca pipi. Toate aceste stari adunate la un loc vor genera starea generala de mulțumire (sau nemulțumire) în funcție de care parcul tău va fi ratificat și în funcție de care vei primi cheia pentru nivelul urmator. Din pacate nu exista un sistem direct de consultare a fiecarui vizitator, aceștia neputînd fi accesați printr-un simplu click ci doar prin meniul informațional al jocului.

Parcul parcurilor

Theme Park World te pune în postura de a-ți construi parcul 3D al visurilor tale. Excelentul sau engine ce îți permite vederea din orice pozitie ca și posibilitatea de a te da în fiecare cursa pe care ai construit-o creaza o intereacțiune deosebita cu jucatorul. Ca acesta, alaturi de restul noutaților pe care le aduce, este un lucru deosebit ramîne ca de aici înainte sa va convingeți voi singuri jucînd Theme Park World.



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII		APRECIERE
Plusuri	**Procesor**	TPW / Roller Coaster T. / Theme Park		9.0
- Engine 3D - Design-ul parcurilor - Posibilitatea de a adăuga parcuri noi.	P200/P2-300			
	Video			
	4 Mb			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
- Doar 4 parcuri - Nu foarte multe îmbunătățiri (ca joc) fața de TPW original.	32 / 64 Mb	39		Excelent
	Hard	**Link Recomandat**		
	300Mb	http://www.ea.com/		

UNREAL TOURNAMENT

La început nu poţi juca decît deathmatch însă mai tîrziu ai posibilitatea de a alege între alte 3 moduri de joc, Capture The Flag, Domination şi Assault.





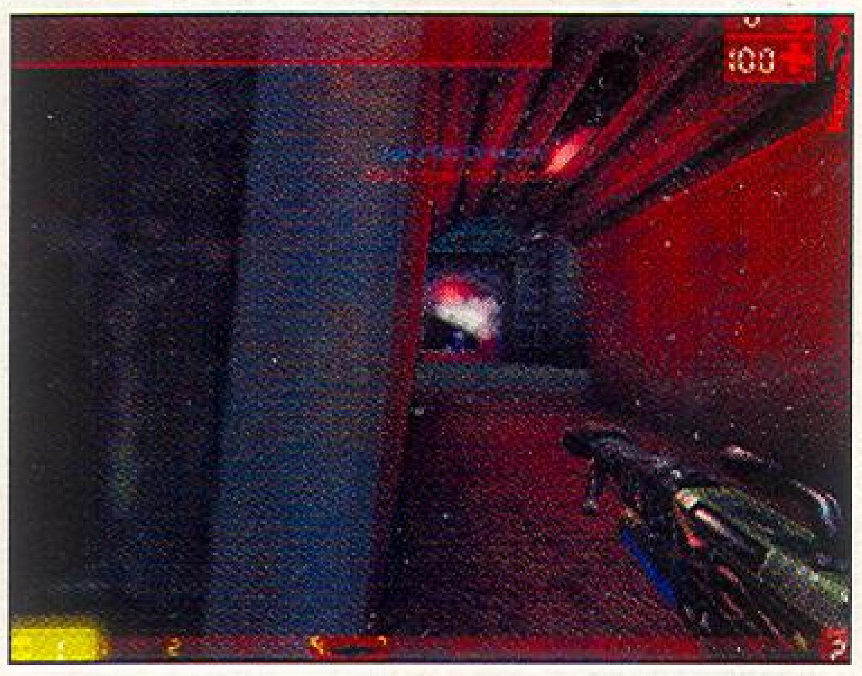
DETALII

Producător	GT Interactive
Distribuitor	GT Interactive
Tip joc	3D Shooter
Apariţie	Decembrie 1999
Redactor	Cristi Radu

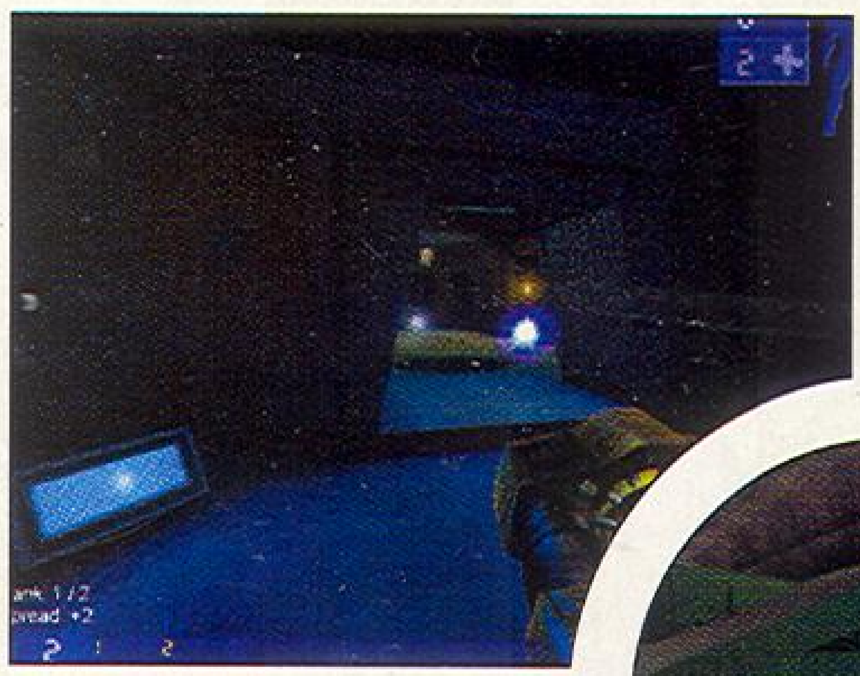
De acum vechea rivalitate UT vs Quake3. Cele mai puternice 3D shootere încearcă să-şi creeze propria comunitate, proprii fani, fiecare parte încercînd să-şi etaleze atuurile şi să sublinieze cît de lameri (cei care se bagă fără să ştie despre ce e vorba) sunt ceilalţi. Va fi interesant de urmărit cine va cîştiga pînă la urmă din această confruntare. După toate probabilităţile datorită faptului că ambele jocuri au punctele lor forte, diferite, comunităţile se vor dezvolta în continuare pe trasee diferite ce se intersectează din cînd în cînd, şi asta nu numai la turneele organizate prin i-cafe-uri...

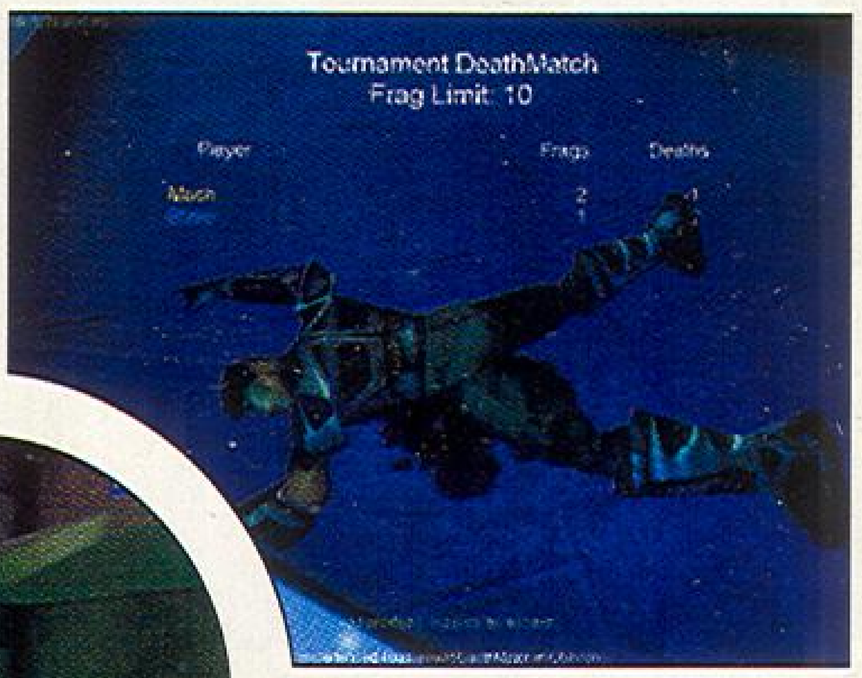
Primul lucru care este evident este mişcarea masivă a jocurilor, a 3d shooter-elor în particular, către reţea şi Internet. Unreal Tournament, ca şi Quake3 au modulele de single-player concepute ca o încălzire pentru adevăratele confruntări de pe reţea cu oponenţi umani. Pentru aceasta sunt introduşi pentru prima oară, în mod oficial, boţi controlaţi de calculator, care încearcă să imite cît mai bine comportamentul uman.

Single-Player-ul la Unreal Tournament constă într-o serie de nivele (24 la număr) din ce în ce mai grele, în care ai de înfruntat un număr din ce în ce mai mare de boţi a căror agilitate şi inteligenţă creşte în timp. La sfîrşit se presupune că ai devenit suficient de puternic pentru a face faţă unor jucători umani pe net.

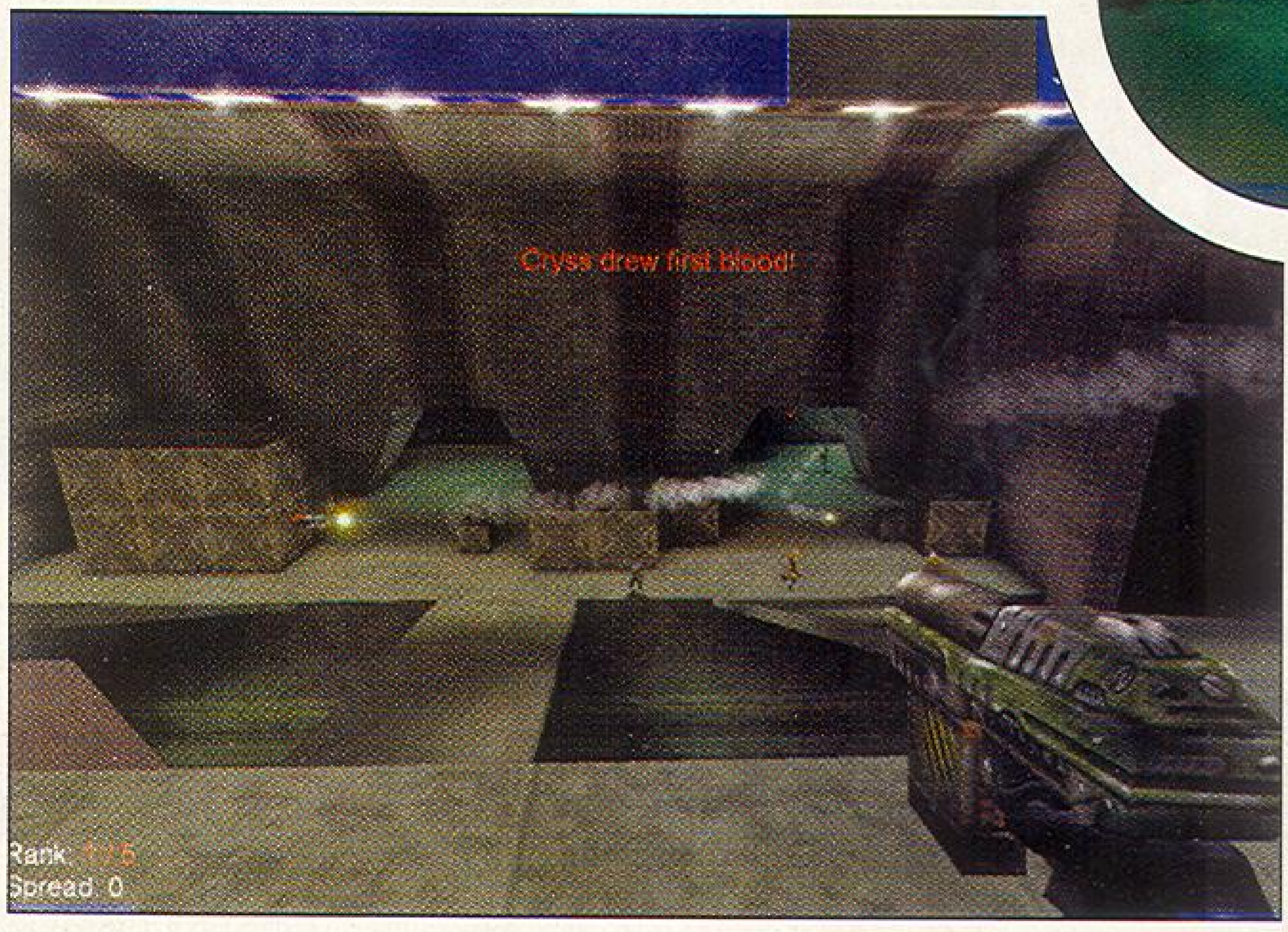












Posibilităţile de alegere a caracteristicilor şi trăsăturilor personajului cu care joci de la început sunt destul de diverse pentru a oferi peste 300 de variante ceea ce ar trebui să fie de-ajuns într-o primă etapă. În mod sigur vor apare modificări ulterioare, create chiar de către comunitatea UT, care vor particulariza clanurile prin aspectul jucătorilor.

La început nu poţi juca decît deathmatch însă mai tîrziu ai posibilitatea de a alege între alte 3 moduri de joc, Capture The Flag, Domination şi Assault. Deatmatch-ul este cel mai cunoscut mod de joc, fiind şi cel mai vechi, în principiu nu ai decît să-i omori pe toţi cei pe care îi întîlneşti în cale, fără nici un pic de ezitare. Deathmatch-ul devine foarte interesant faţă de ceea ce eram obişnuiţi pînă acum pe nivelele mari, cu spaţii deschise şi design complex, deoarece aici sniper-ii pot intra în acţiune şi nu mai contează prea mult cît de bine sari sau cît de bun jucător eşti.

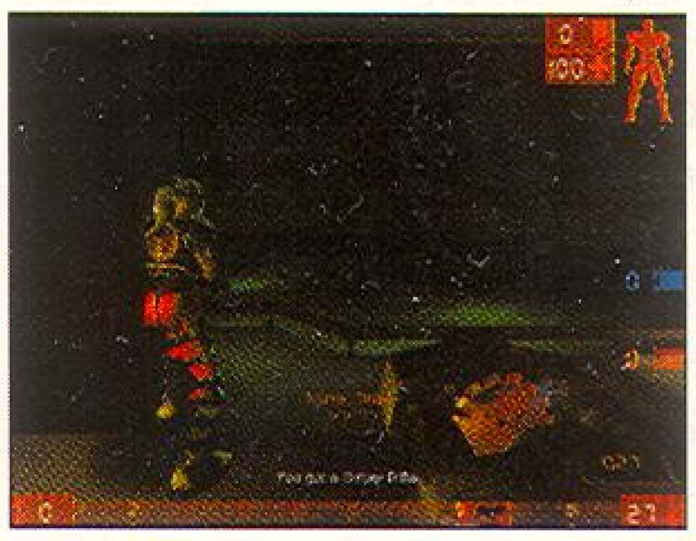
Capture The Flag, sau capturarea steagului echipei adverse este un alt mod de joc care a devenit oficial odată cu Quake3 şi UT deşi există de mai mult timp. CTF-ul este primul tip de joc care se poate juca pe echipe, de obicei echipa roşie şi echipa albastră (încă nu există variante cu mai







mult de 2 echipe) aceasta presupunînd o tactică şi strategie mult mai complexă decît în DM. Primul lucru foarte important într-un meci CTF este capacitatea de a da ordine sau de a comunica cu partenerii din echipă. În momentul cînd joci în reţea cu prieteni umani acest lucru se poate realiza uşor prin strigăte scurte, guturale, cunoscute mai bine ca vorbire, fie direct fie prin intermediul unui program de transmitere a vocii prin reţea gen RogerWilco. În cazul boţilor lucrurile se complică deoarece aceştia trebuie să recunoască mesaje scurte, tastate prin bind-uri. În Unreal Tournament există multe astfel de comenzi, care pot desemna bot-ul care te însoţeşte pentru capturarea steagului advers, bot-ul care rămîne în bază pentru apărarea propriului steag, precum şi alte multe comenzi ce pot fi date printr-o simplă apăsare de taste. Poţi foarte uşor să te obişnuieşti ca boţii să-ţi asculte ordinele fără să crîcnească ceea ce nu este foarte realist în vederea unor meciuri cu oponenţi umani. Încă nu reuşesc să-mi dau seama care sistem de dat ordine este mai bun, cel din UT sau Q3, la prima vedere UT-ul pare mai dezvoltat, însă în Q3, chiar dacă nu există o interfaţă suficient de detaliată ca la UT, există un limbaj cu un vocabular bogat, prin intermediul căruia se pot crea fraze întregi cu care te poţi adresa botilor ceea ce ar însemna teoretic o flexibilitate mai mare în darea comenzilor.



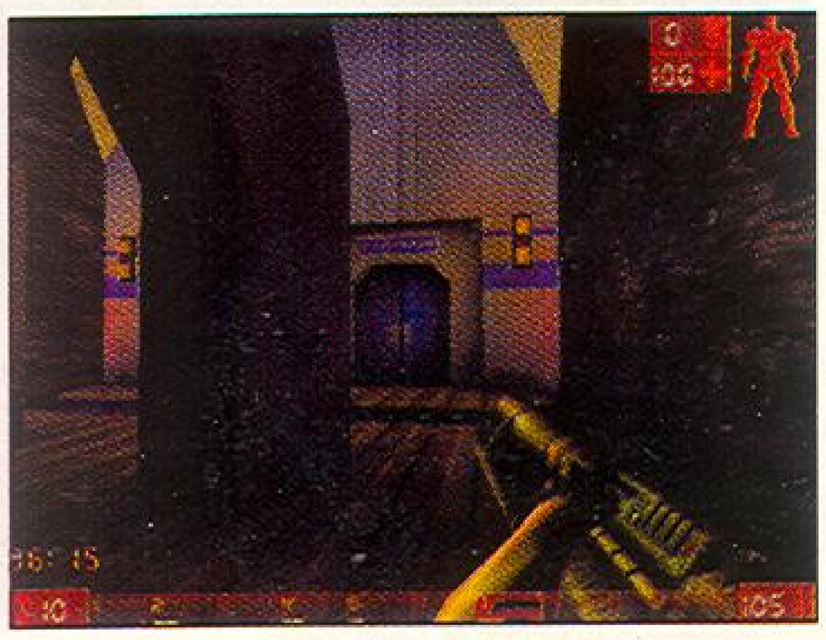






Domination este un stil nou de luptă introdus de UT în exclusivitate, deşi vor apare cu siguranţă variante şi în Q3 dacă va avea succes. În acest mod de joc, pe hartă sunt stabilite mai multe zone de control, iniţial neutre, dar care pot fi capturate pe rînd prin atingerea unei anumite poziţii centrale. La fiecare 5 secunde punctajul personal creşte în funcţie de zonele controlate. Strategiile care se aplică în acest caz sunt foarte diverse, în primul rînd trebuie să cunoşti foarte bine harta pentru a ajunge într-un timp cît mai scurt dintr-o zonă în alta (din acest punct de vedere Domination este unul dintre cele mai eXtrem-e moduri de joc, în fiecare moment fiind în mişcare contra cronometru pentru a ajunge la o nouă zonă de control) însă fără a pierde din vedere zonele deja controlate. Problema e că nu vei putea controla încontinuu toate zonele aşa că la început trebuie să-ţi faci o listă de priorităţi.

În Assault, alt mod de joc introdus în premieră de Unreal Tournament, trebuie să cucereşti practic baza apărată de cealaltă echipă. Cucerirea propriu-zisă se termină odată cu îndeplinirea unei misiuni (de exemplu apăsarea unui buton), însă drumul pînă acolo trebuie să treacă prin foc şi pucioasă. Practic, în acest tip de joc, străluceşte cel mai tare motorul grafic de la Unreal. Posibilităţile arhitecturale



permit crearea unor hărți interesante de Assault, cum ar fi cea din tren-ul în mișcare sau cea cu șalupa ancorată la ponton.

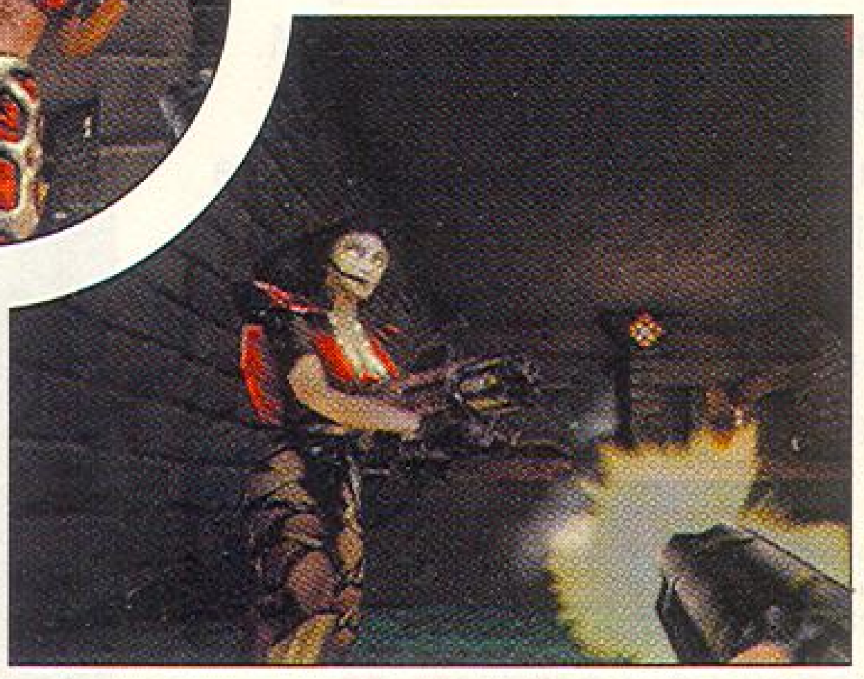
La sfîrșitul fiecărui meci sunt create adevărate statistici, foarte detaliate, asupra felului în care ai jucat. Procentaje, tipul de armă cu









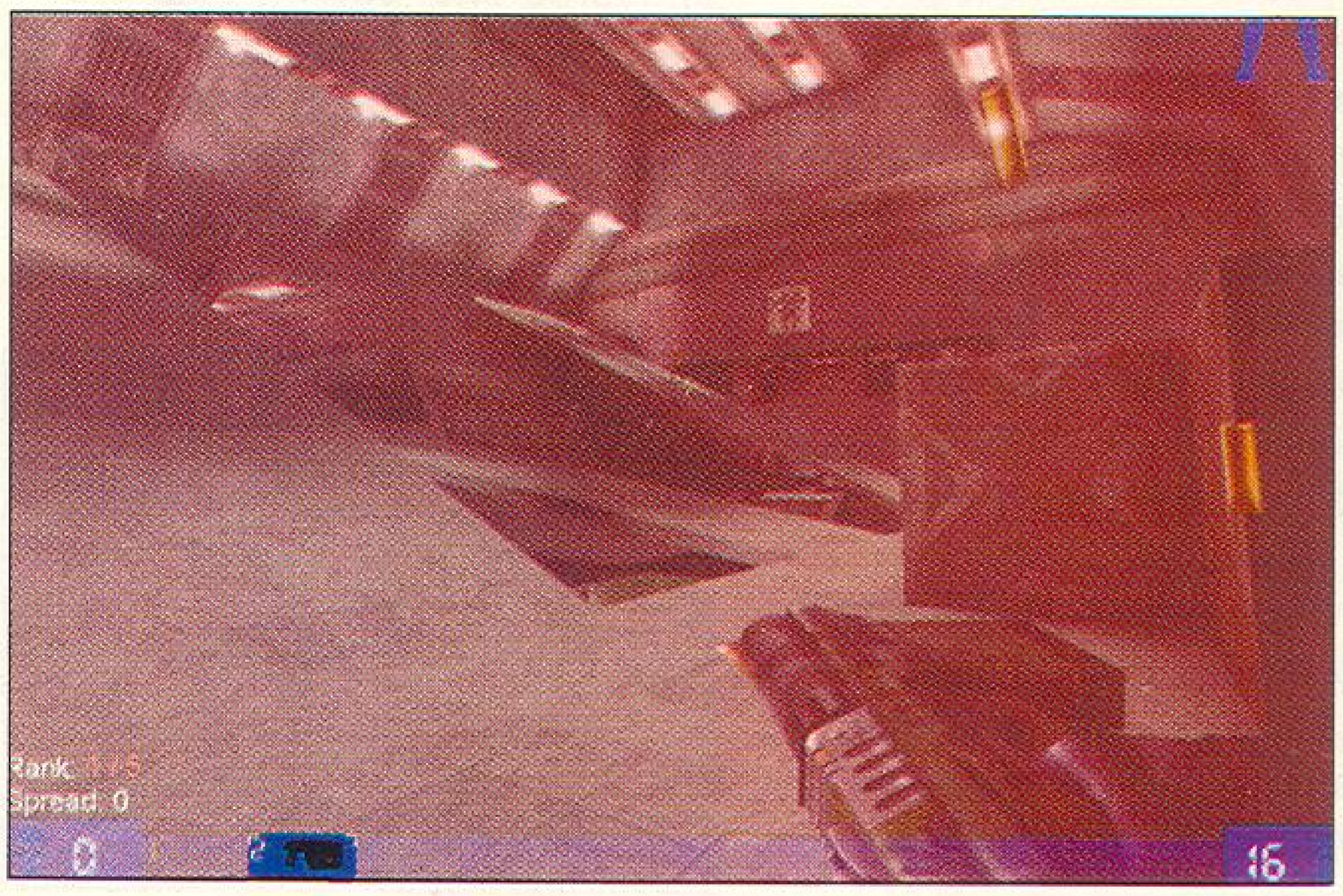


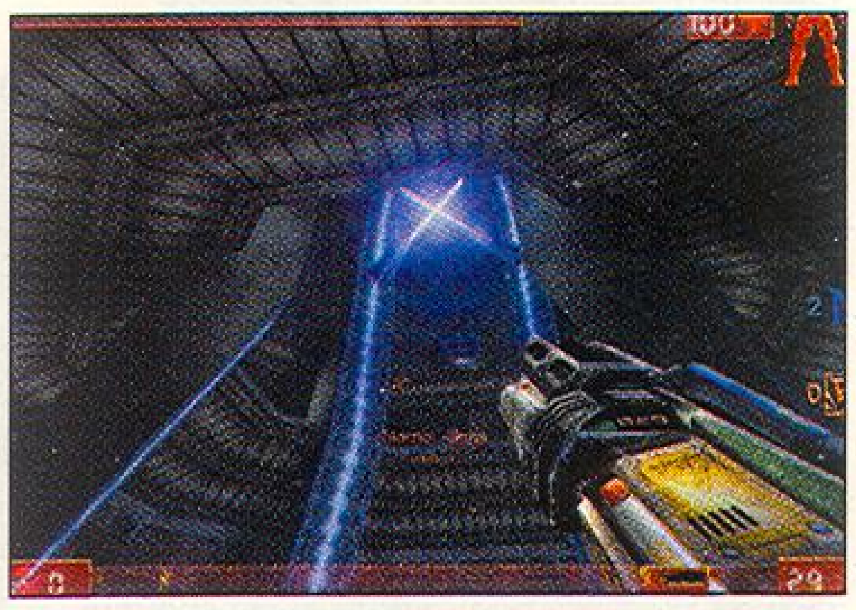
care ai făcute cele mai multe fraguri (puncte obținute prin diverse metode de joc), în sfîrșit un fel de pagină de web de la www.nba.com. Deși pare un lucru nesemnificativ, acest lucru atîrnă greu în balanța deosebirilor față de Quake 3 (care nu are încă un astfel de sistem deși nu e greu de implementat) deoarece te motivează să devii mai bun, prin întrecere cu rezultatele tale anterioare sau cu cele ale altor jucători.

Interfața UT a suferit cele mai mari modificări față de Unreal-ul original. Este mult mai profesională acum, seamănă mai mult cu o aplicație Windows, ceea ce nu este neapărat ceva atrăgător însă sigur este foarte ușor de folosit. La nevoie, pentru hack-uri mai puternice de jucători înrăiți, se poate accesa oricînd terminalul jocului în care se pot da direct comenzi de setare a parametrilor graficii, ai-ului și a cam tuturor componentelor jocului. UT-ul nu este la fel de apropiat de programatorii amatori ca Quake3. Se pot face mod-uri noi (tipuri de joc modificate) însă acestea sunt variații pe aceiași temă cu modificări semnificative la variabilele de lucru și eventual, mai greu dar nu imposibil, la grafică.

Engine-ul Unreal, deja ajuns la maturitate destul de repede, se află în acest moment într-o versiune finală. Orice modificări ulterioare nu vor mai fi oficiale (următorul engine de la Epic va fi complet nou), suprafețele curbe care există în Quake3 și care reprezintă principalul avans în tehnologia 3D nu vor apare în Unreal Tournamet însă această lipsă este compensată de o viteză de mișcare foarte bună, și ceea ce e cel mai important, posibilitatea accesului la o libertate arhitecturală de invidiat. În primul rînd spațiile deschise sunt mult mai mari decît în Quake3, fiind adecvate pentru armele disponibile, iar posibilitățile amplasării de cutii și diverse obstacole în nivele este foarte bine folosită iarăși prin contrast față de Q3. O deosebire importantă este și posibilitatea utilizării unei arme în mai multe moduri prin butonul de alternate fire (proiectile sau rază gen thunderbolt) sau tragerea simultană a 4 proiectile cu rocket launcher-ul. La un joc cu o astfel de greutate nu este de mirare că muzica și sunetele sunt de cea mai bună calitate. Nici o surpriză aici, cel mult una plăcută. Pe care sper să o aveți și voi atunci cînd veți juca Unreal Tournament.







IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII		APRECIERE
Plusuri	**Procesor**	Unreal Tournament / Quake 3 Arena / HL:OP		9.7
- Arme excelente cu mai multe moduri de foc - Nivele bine realizate - Joc atractiv	P233 / P2300			
	Video			
	DirectX			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
- Nu are minusuri evidente.	32 / 128 Mb	56		De excepție.
	Hard	**Link Recomandat**		
	190Mb	http://www.unrealtournament.net/		

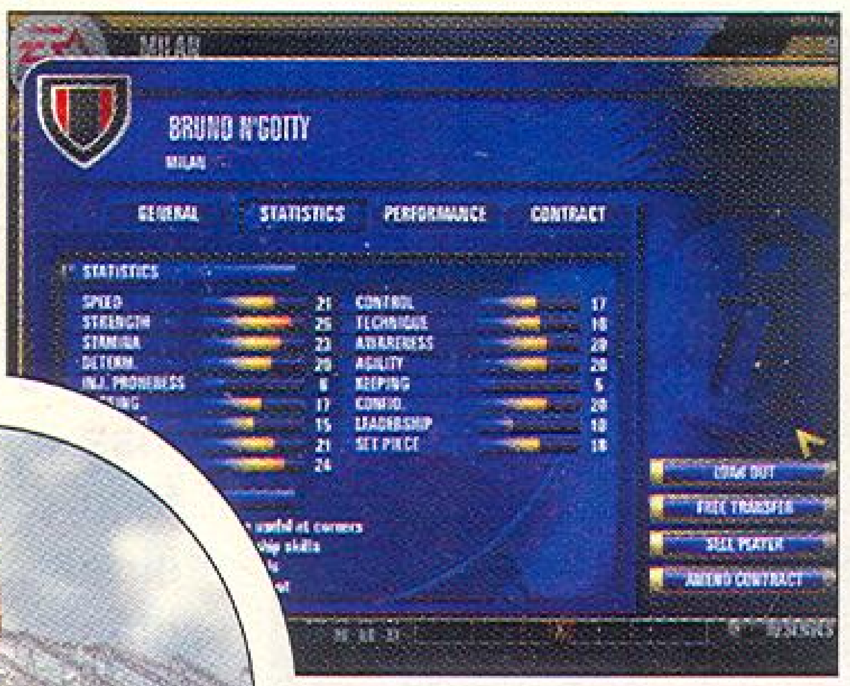
FOOTBALL MANAGER 2000

Posibilitățile de setare ale echipei și jucătorilor sunt destul de ridicate, existînd tendințe de joc ce pot fi imprimate echipei sau fiecărui jucător.

DETALII

Producător	EA Sports
Distribuitor	Best Computers
Tip joc	Manager Fotbal
Apariție	Decembrie 1999
Redactor	Camil Perian







Manager-urile de fotbal s-au zbătut întotdeauna să rivalizeze ca grafică cu jocurile obișnuite de fotbal. FA Premier League Football Manager 2000, pe numele său complet, reușește un pas important în acest domeniu, avînd și un sistem de manageriat destul de rezonabil ca realizare și atractivitate oferită.

Manager pentru noi și voi

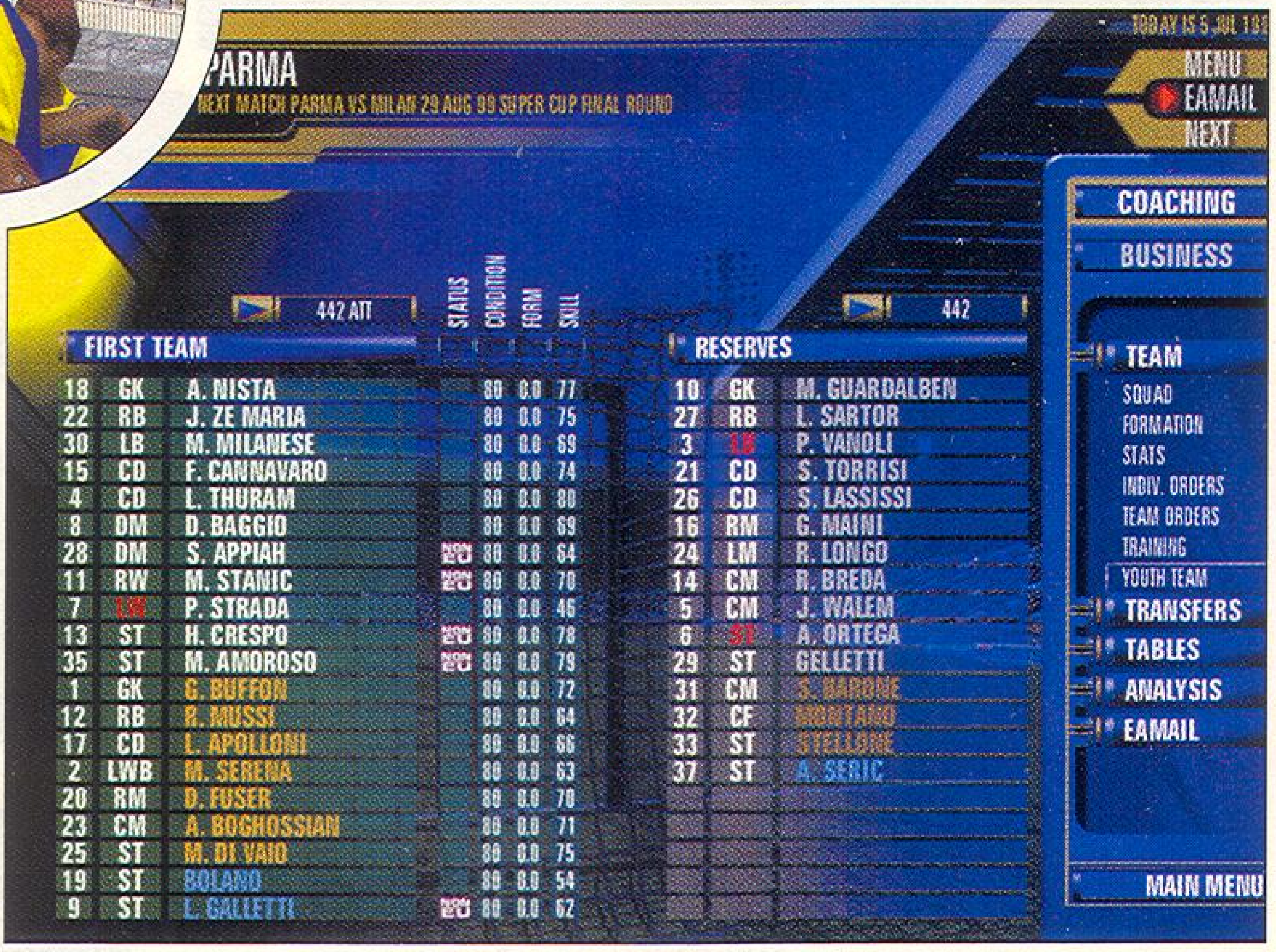
Chiar dacă numele o spune FAPLFM2000 nu este un manager restrîns la liga engleză de fotbal putînd aborda și alte ligi atît inferioare cît și superioare din Scoția, Germania, Italia, Spania, Franța și Olanda. Din aceste țări și nu numai sunt posibile permanente transferuri de jucători iar pentru un plus de realism, disponibilitatea acestor jucători în a ți se alătura depinde de echipa pe care o conduci și de valoarea ei deci nu te aștepta să construiești un al doilea Chelsea în divizia B prea ușor.

Oameni în timpul muncii

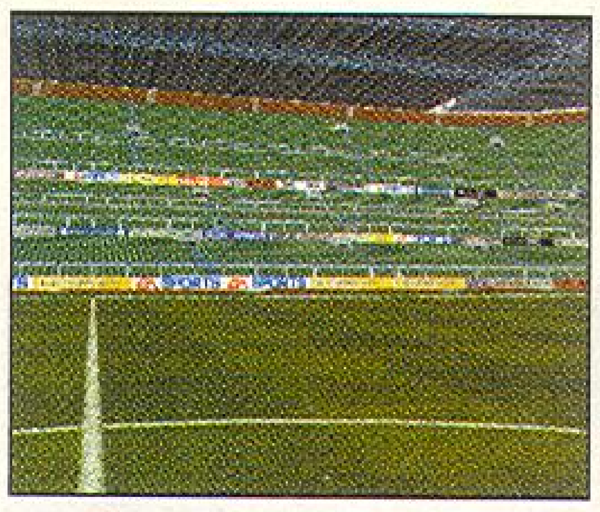
Urmînd o tradiție a manager-urilor bine întipărită, FM2000 se axează foarte mult pe oferirea a cît mai multe informații despre jucători. Cum puteți vedea și din imagini un număr impresionant de caracteristici au fost sintetizate, oferind o provocare destul de importantă în alegerea celui mai bun jucător pentru un anumit post sau care să se încadreze cel mai bine schemei tale. Încadrarea va fi și cu atît mai dificilă cu cît vei utiliza facilitățile oferite de joc, de a asigna fiecărui jucător o anumită sarcină în teren acestea variind, de la a trage de la distanță la a acoperi anumite zone, a sprinta pe extreme sau a susține jucători în acțiuni de apărare sau atac. De altfel, posibilitățile de setare ale echipei și jucătorilor sunt destul de ridicate, existînd tendințe de joc ce pot fi imprimate echipei sau fiecărui jucător în parte sau scheme de joc destul de variate.

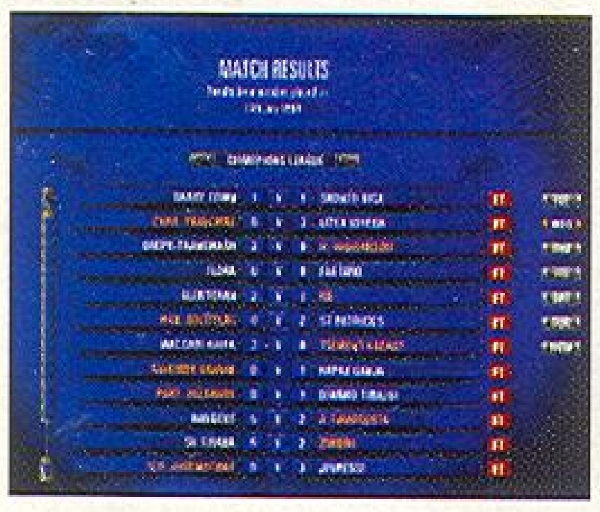
Partea la care jocul nu stă foarte bine este reprezentată de umplerea timpului disponibil între meciuri, posibilitățile ridicate de configurare a terenului și construire de noi clădiri nefiind susținute de opțiuni de gestionare reală a magazinelor, planurilor de viitor ale clubului sau management al clubului în general.

Pe ansamblu FAPLFM2000 este un joc bun de management și soluția cea mai bună aflată la noi în țară la ora actuală. Pînă va apărea și la noi de vînzare Championship Manager 2000 avem un joc bun cu care să ne delectăm.









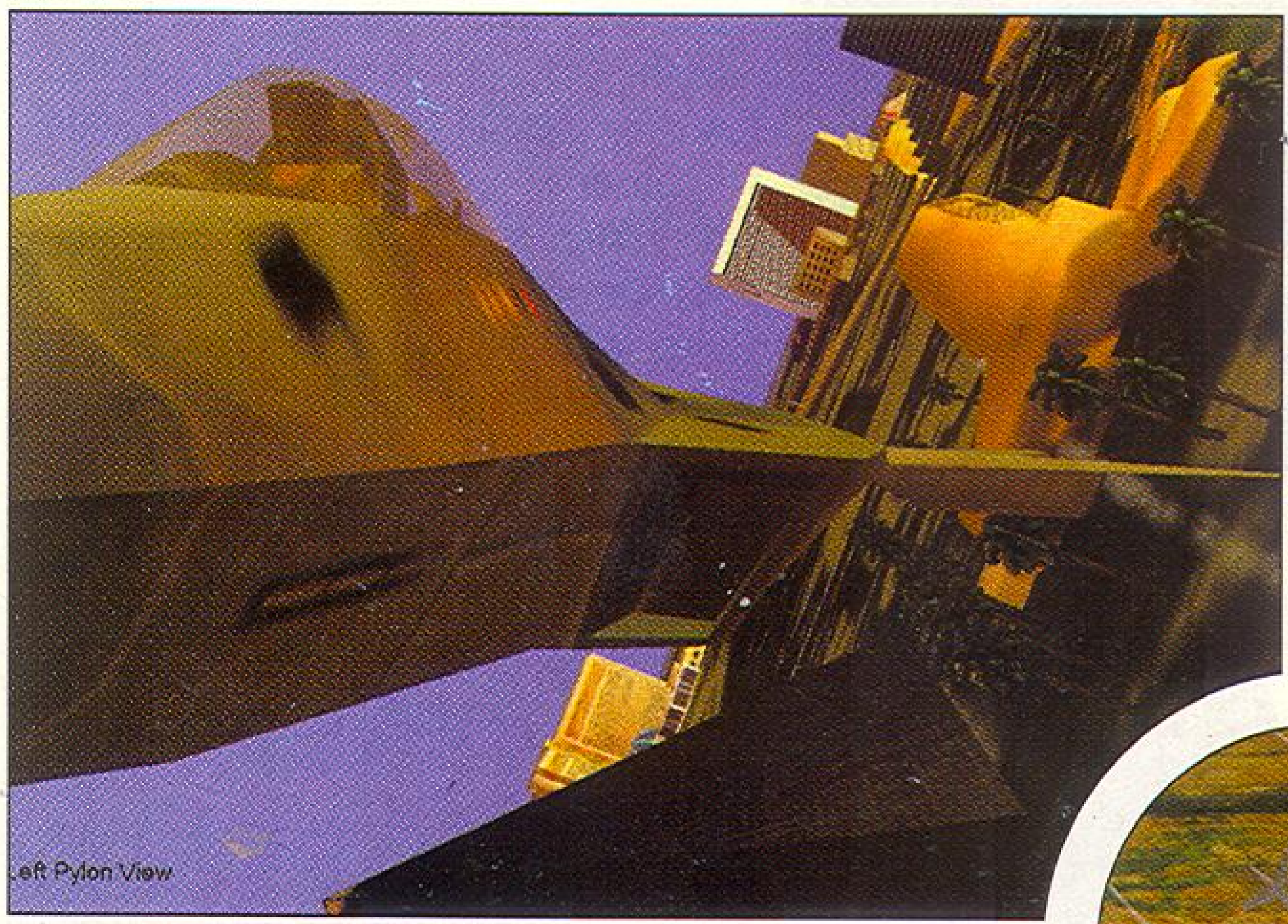


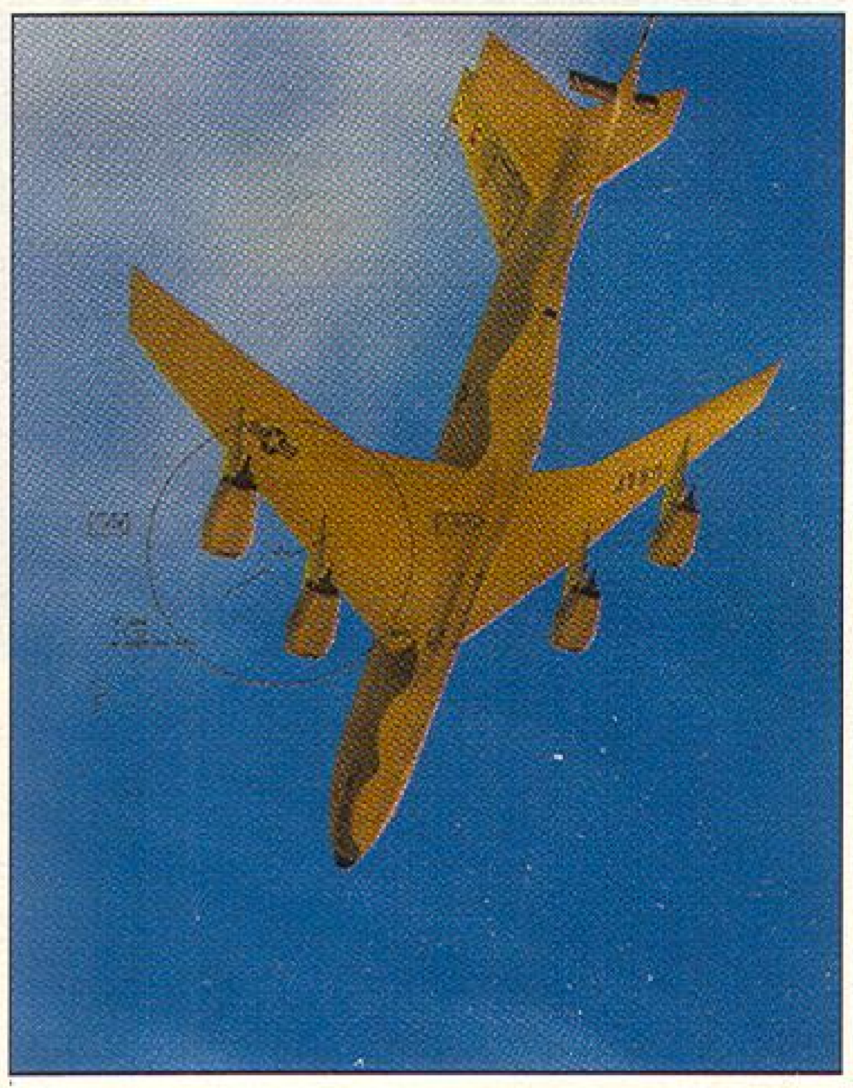


IMPRESII FINALE	CERINȚE		COMPARAȚII	APRECIERE
Plusuri	**Procesor**		FAPLFM 2000	**8.0**
- Multe campionate - Joc 3D - Manageriere bună a echipei	P166/P200		CM 2000	
	Video		World FM	
	2 Mb			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	**Recomandat**
- Slabă manageriere a clubului/finanțelor - Relativ puține detalii la jucător	32 / 64 Mb	24		
	Hard	**Link Recomandat**		
	150/800Mb	http://www.ea.com/		

JANE'S USAF

USAF permite zborul pe mai multe avioane, sacrificînd într-o anumită măsură calitatea pentru cantitate.





DETALII

Producător
Jane's CS

Distribuitor
EA/Best Computers

Tip joc
Simulator avioane

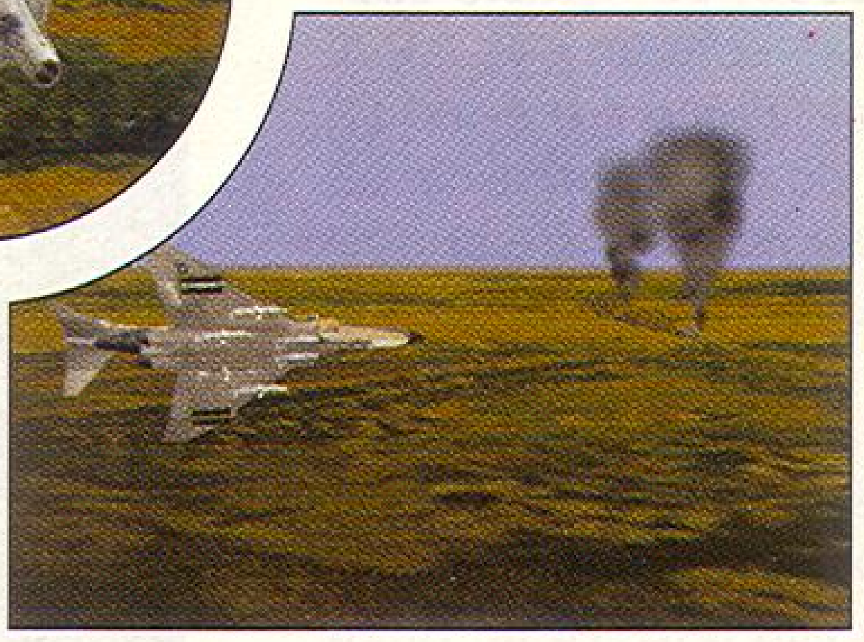
Apariție
A apărut

Redactor
Dan Dimitrescu

Cîmpul de bătălie virtual a fost întotdeauna unul din visele cele mai de preț ale simulatoriștilor. În acest moment există două companii care ne fac promisiuni că vor realiza așa ceva în viitorul apropiat. Una este Playnet cu World War 2 Online, iar cea de-a doua Jane's Combat Simulations cu proiectul World War. Ei bine, prima parte a acestuia din urmă tocmai a ajuns în mîinile noastre, sub forma lui USAF.

Deși cîmpul de bătălie virtual este un concept multiplayer, USAF este în esență un joc single player. Partea de rețea este standard (cu misiuni cooperative și lupte pe echipe, pînă la 16 jucători) deocamdată, urmînd ca integrarea în World War să se facă la o dată ulterioară. Cred însă că jucînd USAF ne putem face o idee despre concepția simulatoarelor viitoare ce i se vor alătura.

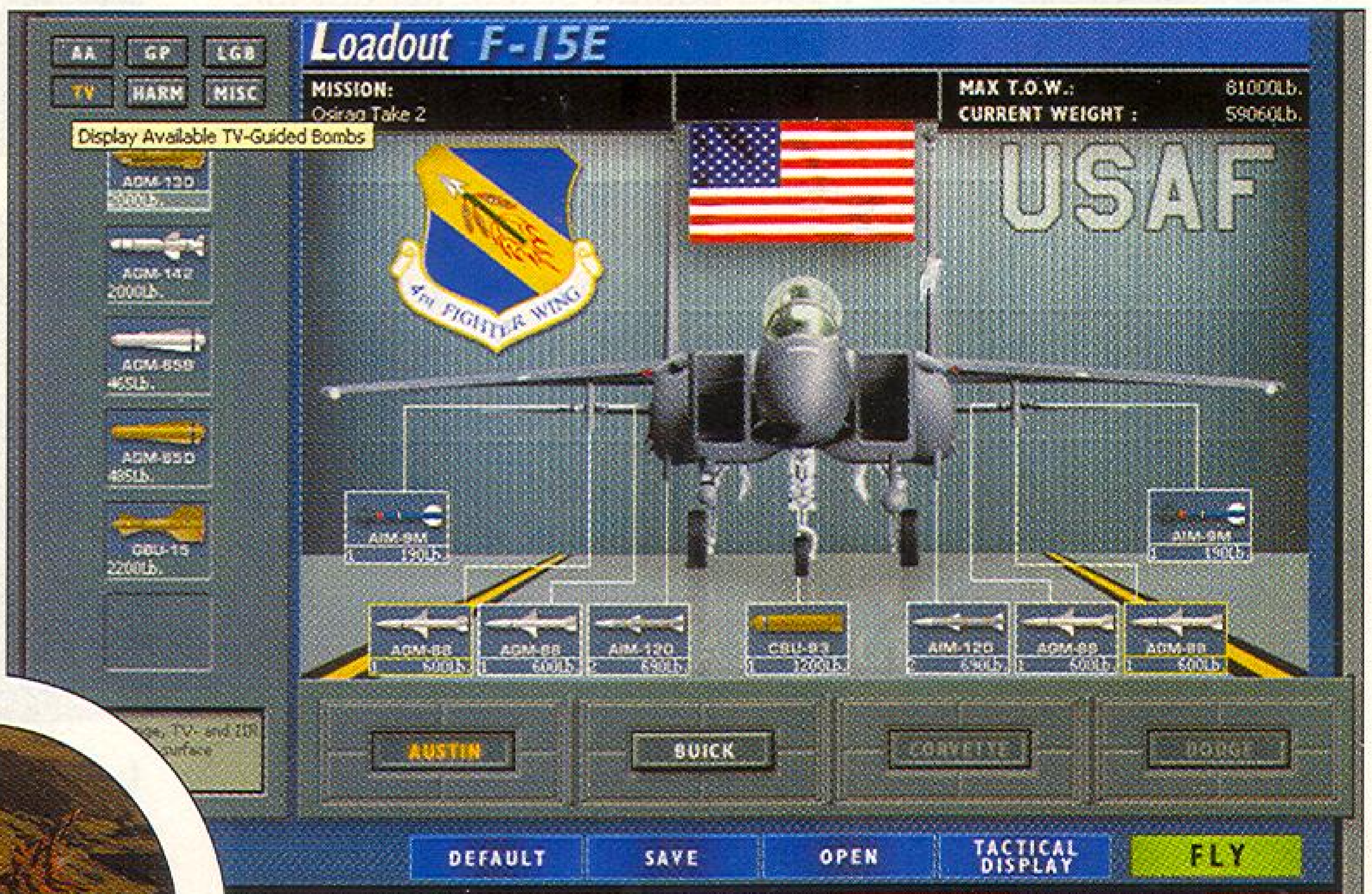


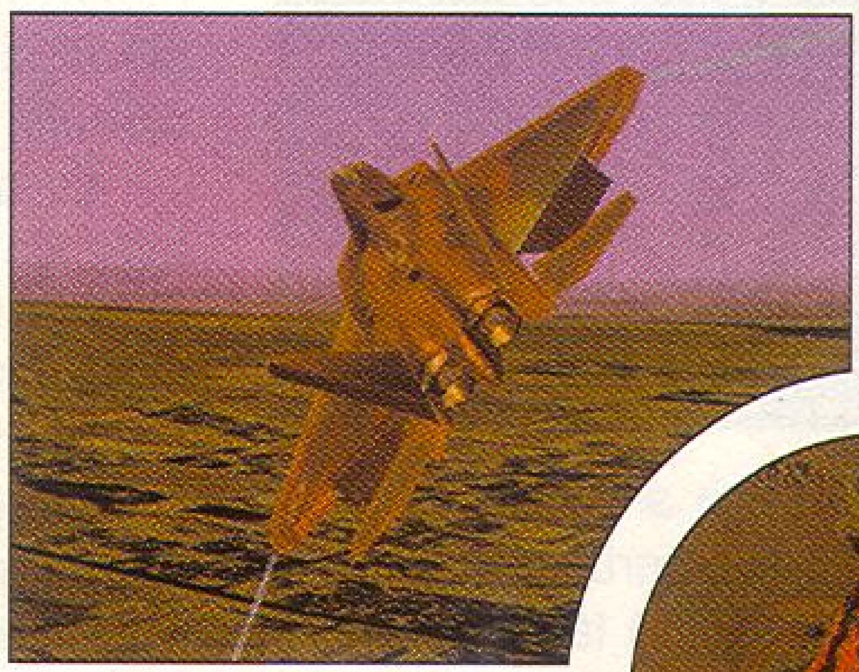


Tradiție

USAF face parte din categoria simulatoarelor "ușoare" de la Jane's, alături de titluri ca US Navy Fighters sau Israeli Air Force. Trebuie însă să menționăm că realizatorii săi, Pixel Multimedia, nu sunt responsabili decît pentru ultimul produs din seria amintită, care este net superior calitativ celorlalte. Echipa are potențial, fiind alcătuită în principal din foști și actuali piloți militari israelieni. Cu experiența lor și a celor de la Jane's, plus suportul financiar al Electronic Arts, e greu să se dea greș.

Ca și predecesorii săi, USAF ne permite să zburăm pe mai multe avioane, sacrificînd într-o anumită măsură calitatea pentru cantitate. Nu poți compara modelarea avionului F-15E din USAF cu cea din Jane's F-15, dar totuși obținem o imagine credibilă a zborului și luptei pe avioanele modelate. Fanaticii realismului care nu acceptă compromisuri ar face mai bine totuși să evite acest joc, pentru că există simulatoare mult mai bune pentru ei.



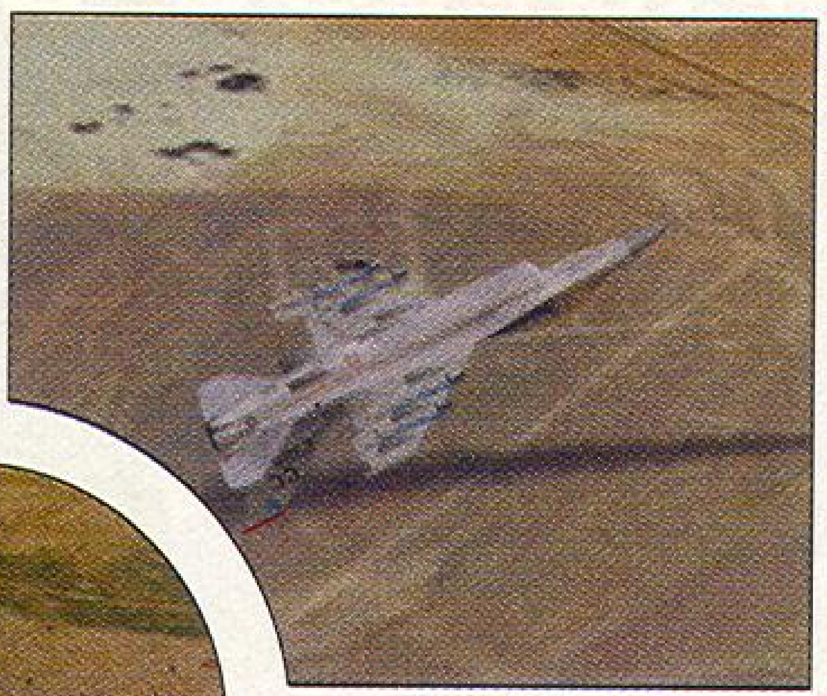








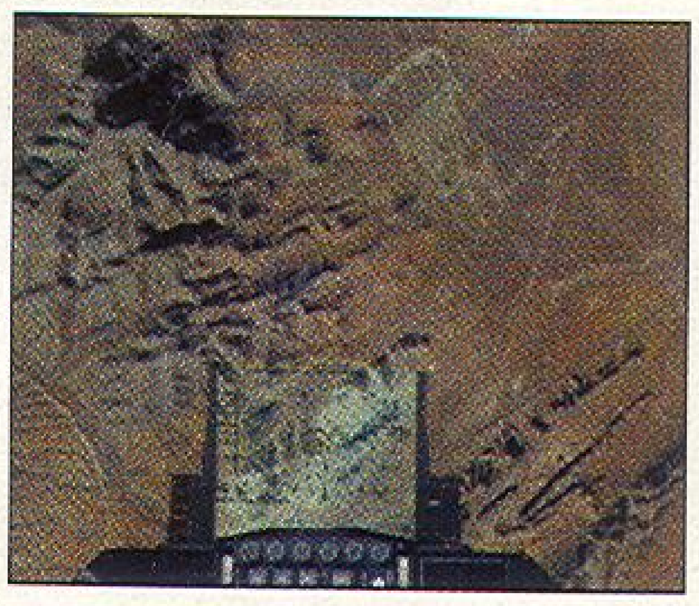












Și excelență

Ținînd cont că jocul nu se vrea hiper realist, nu trebuie să-i căutăm nod în papură legat de acest aspect. Există multe compromisuri, cum ar fi design-ul carlingilor - mult mai modern decît în realitate (să vadă piloții noștri cum arată un Mig-29 ...), menite să facă jocul accesibil și interesant unui număr cît mai mare de jucători.

Să nu credeți că un avion din USAF poate fi condus doar cu două taste. Există multe elemente de realism, iar sistemele de bord au o oarecare complexitate. Manualul jocului și misiunile de antrenament sunt mai mult decît necesare pentru un pilot începător, chiar dacă există anumite erori în redactarea lor.

Motorul grafic al jocului este unul dintre cele mai bune, cred eu, la ora actuală. Texturile de pe teren folosesc imagini stereoscopice din satelit, recreînd cele patru teatre de operații (Vietnam, Irak, deșertul Nevada și Germania) foarte amănunțit. Problemele care existau în IAF au dispărut, iar norii au devenit 3D. Cu cît aveți un procesor și o placă video mai bună, jocul va arăta mai bine, existînd și detalii speciale pentru Pentium III.

Dar, din păcate...

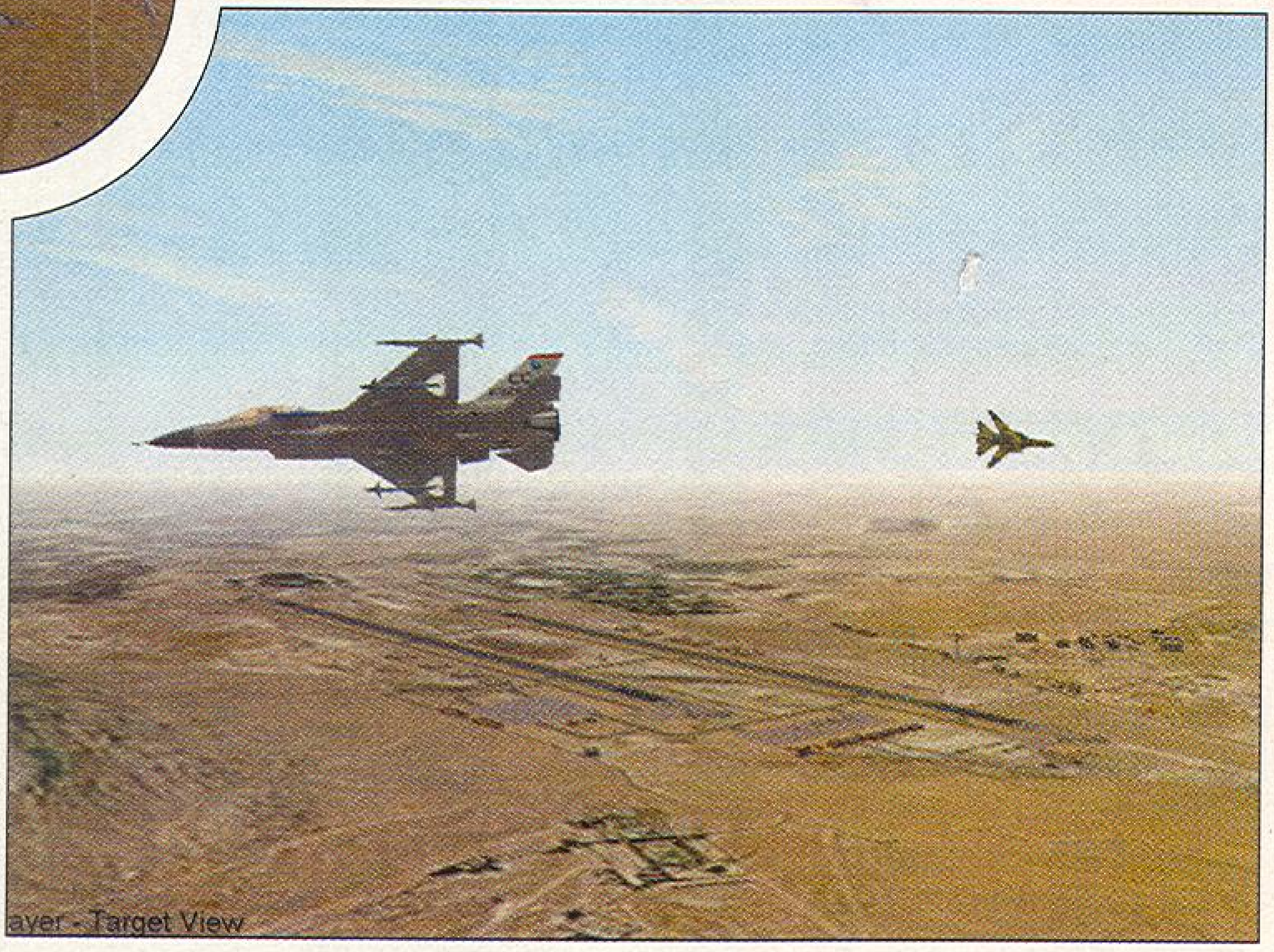
Ca la toate simulatoarele Jane's de acest tip, cea mai slabă parte este organizarea misiunilor. Există un editor de misiuni limitat, dar în rest ești obligat să te mulțumești cu misiunile concepute de ei, reduse oricum ca număr. Campaniile sunt liniare (Vietnam și Golful Persic) și semi-dinamice (Germania și Nevada), deci nu se pot compara cu oferta unui Falcon 4.0. Întotdeauna mi s-a părut că simplificarea simulatorului nu trebuie să fie însoțită neapărat de simplificarea misiunilor și a campaniilor. În USAF misiunile au o structură asemănătoare cu IAF, adică poți să abordezi angajamentele din punctul de vedere al diferitelor escadrile implicate, dar complexitatea lor lasă de dorit.

Oricum, evoluția acestui joc merită urmărită, datorită legăturii cu proiectul World War.

Unul din atu-urile USAF este numărul mare de avioane pe care poți zbura. Datorită acestora jocul devine mai variat, dar partea proastă e că nici un avion nu va căpăta atîta atenție cît în alte simulatoare.

Avioane puse la dispoziție de USAF:

F-105D Thunderchief
F-4E Phantom 2
F-16C Falcon
F-15C Eagle
F-15E Strike Eagle
A-10A Thunderbolt 2
F-117A Nighthawk
F-22A Raptor
Mig-29 Fulcrum



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII		APRECIERE
Plusuri	**Procesor**	Jane's USAF / Falcon 4.0 / F22 Lightning 3		**8.0**
- Grafica - Balansul realism-acțiune - Număr mare de avioane	P2-266/120			
	Video			
	4 Mb 3D			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
- Design-ul campaniilor - Număr redus de misiuni - Controlul wingman-ilor	32 Mb	41		Bun
	Hard	**Link Recomandat**		
	550 Mb	http://www.janes.ea.com		

Inserenti

Adrese utile

Mediasat	Bd. Ferdinand nr. 99 Bucureşti	20.50.650
Kappa	Bd-ul Naţiunilor Unite 8, Bl. 104, sc. 3, Et. 1, Bucureşti	336.57.61
Softnet	Cal. Floreasca 167, Bucureşti	230.73.60
Best Computers	Bd. Elisabeta, Bucureşti Pasajul Lipscani	314.76.98 310.28.32
Microsoft	-	210.43.93
Sony Overseas	-	224.47.10
Flamingo Computers	Bd. N. Titulescu 121 Cal. Dorobanţilor 132	231.04.32 222.63.36
Monosit	-	330.23.75
KTech	Bd. Nicolae Titulescu nr. 64, Bucureşti	222.20.36
Ubisoft	Bd. Primăverii 51, sector 1	231.67.69
ICG	-	221.73.43

Imagini & grafică

Atenţie! Dacă aţi realizat imagini deosebite cu orice program de grafică existent şi doriţi să le vedeţi în paginile revistei la viitoarea rubrică dedicată creaţiilor cititorilor, trimiteţi această imagine pe adresa redacţiei, pe o dischetă. Poza poate să fie în orice format , jpeg, tiff, bmp însă salvată la calitate maximă. Materialele sau manuscrisele expediate devin proprietatea editurii.